1990年7月1日発行（毎月1回1日発行）第9巻第7号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

JUL. 1990 7

わかる！動かせる！パソコンの楽しさを伝える雑誌

マイコンBASIC Magazine



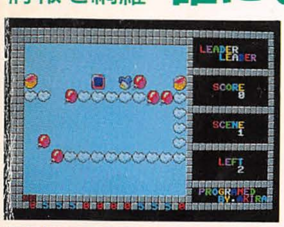
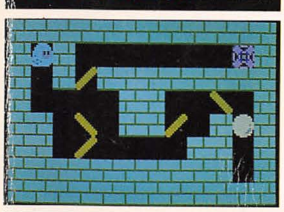
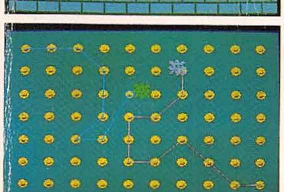
特別定価480円（別冊付録共）

コンピュータ・ウィルス撲滅企画
キミのX68000を護れ！ ―ワクチン・ソフト誌上公開―

第2回日本ゲーム・ミュージック大賞
1990年上半期発売GMアルバム65タイトル全紹介

ゲーム・システムとしての回転機能を駆使した タイトー「キャメルトライ」

現行パソコン情報を網羅 誰にも打ち込める45本のプログラムを掲載


ファミリーコンピュータ
ツインファミコン
FM-7シリーズ
FM77シリーズ
FM77AVシリーズ
FM TOWNS
MSX/MSX2/MSX2+
MZ-1500
MZ-2500シリーズ
MZ-2861
PC-6001/PC-6001mkII
PC-6001mkIISR
PC-6601/PC-6601SR
PC-8001/PC-8001mkII
PC-8001mkIISR
PC-8801/PC-8801mkII
PC-8801mkIISR以降
PC-88VA/PC-88VA2
PC-88VA3
PC-9801/PC-9801E
PC-9801F/PC-9801M
PC-9801Vシリーズ
PC-9801Uシリーズ
PC-9801Lシリーズ
PC-98DO
PC-286
PC-286Vシリーズ
PC-286Uシリーズ
PC-286Lシリーズ
X1シリーズ
X1turboシリーズ
X68000
X68000ACEシリーズ
X68000PROシリーズ
X68000EXPERTシリーズ
PB-100/PB-110
PC-E500
J3100
PC Engine
メガドライブ
ゲームボーイ
リンクス
AMIGA
IBM-PC
Macintosh

ウルフチームの最新作 X68000「グラナダ」の魅力に迫る！

ホンキでPlayホンネでReview スクウェア「ファイナルファンタジーIII」

別冊付録 保存版 ゲーム・ソフトハウス名鑑'90



創刊100号キャンペーン

パソコン/海外パソコン/アーケード/ファミコン/PCエンジン/メガドライブ/リンクス/ゲームボーイ/ゲームミュージック&ビデオの新作・ヒット情報満載

SHARP New-Life People

X68000

SX-WINDOW

ひらかれた知性。

見はてぬ夢の象徴。

次代のインテリジェンス、"SX-WINDOW"搭載。

※SX-WINDOWの起動には、メインメモリ2MBが必要です。PRO II シリーズ（CZ-653C/663C）でSX-WINDOWをご使用の際には、あらかじめ別売の1MB増設RAMボードCZ-6BE1Bを増設してください。

資料請求券
X68000
日マガ
7係



●いま、こだわり続けてきたある執着がまさに帰結しようとしています。グラフィカルユーザーインターフェイス"SX-WINDOW ver.1.0"。もちろん、X68000には発売当初よりビジュアルシェルが搭載されていたことはご存じのとおりですが、クオリティグラフィックやマルチメディア、マルチタスク対応など真の意味での汎用性を志向した開発コンセプトからは、私たち自身ものたりなさを禁じ得なかったことも事実です。しかし、キャラクタユーザーインターフェイス全盛のその時代に、デスクトップの概念をいち早く採り入れた先見性は、現在のインターフェイスの在り方に対する的確な予測に基づくもので、何よりも、トレンディなユーザーの圧倒的な支持によって証明されています。パーソナルコンピュータがその意味どおり、個人のためのツールなら、インターフェイスの発展は必然です。このウィンドウシステムは、私たちX68000開発プロジェクトに携わったすべてのスタッフの指標であり、義務でもあったのです——。

●ユーザー本位の操作環境を提供するフル画面マルチウィンドウタイプのデスクトップ(テキスト面/単色4階調+カラー4色。グラフィック面/カラー65,536色中16色)、新感覚スクロールバー…こだわりの美学で高められたユーザーインターフェイス。イベント・ドリブン型マルチタスク処理により複数の作業を同時に処理できる疑似マルチタスクや入出力装置の設定が簡単におこなえる多機能コントロールパネルを搭載した本格ウィンドウシステムです。

●"SX-WINDOW"。このひらかれた知性は、今もそしてすぐ後に続く時代をも包含した質の高い「愉しみ」を提供するインターフェイスです。フレンドリーOS Human68kはここに、当初の目的の成就と共に、将来へ確かな展望を明示したといえるでしょう。さまざまなジャンルへ、拡がりと密度を高めるアプリケーション環境、インテリジェントなペリフェラル環境。こうしたトレンドを背景に、いま第4世代のX68000がデビューします。



NEW X68000
PERSONAL WORKSTATION

SUPER・EXPERT・PRO

ザ・ワークステーション。80Mバイトハードディスク、SCSIインターフェイスを標準装備。
SUPER HD 本体+キーボード+マウス・トラックボール
HDタイプ CZ-623C-TN(チタンブラック) 標準価格498,000円(税別)〈6月発売予定〉

アートの系譜。**EXPERT II** 本体+キーボード+マウス・トラックボール
CZ-603C-BK(ブラック)・-GY(グレー) 標準価格338,000円(税別)/HDタイプ CZ-613C-BK(ブラック) 標準価格448,000円(税別)

ニュースタンダード。**PRO II** 本体+キーボード+マウス
CZ-653C-BK(ブラック)・-GY(グレー) 標準価格285,000円(税別)
HDタイプ CZ-663C-BK(ブラック)・-GY(グレー) 標準価格395,000円(税別)

15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.39mm) CZ-602D-BK(ブラック)・-GY(グレー)……標準価格 99,800円(チルトスタンド同梱・税別)
15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.39mm) CZ-605D-BK(ブラック)・-GY(グレー)……標準価格115,000円(スピーカー2個/チルトスタンド同梱・税別)
15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.31mm) CZ-613D-TN(チタンブラック)・-BK(ブラック)・-GY(グレー)……標準価格135,000円(スピーカー2個/チルトスタンド同梱・税別)
14型カラーディスプレイ(ドットピッチ0.31mm) CZ-603D-BK(ブラック)・-GY(グレー)……標準価格 84,800円(チルトスタンド同梱・税別)
14型カラーディスプレイ(ドットピッチ0.31mm) CZ-604D-BK(ブラック)・-GY(グレー)……標準価格 94,800円(スピーカー2個/チルトスタンド同梱・税別)

今回のゲームソフトウイルスの件では、ユーザー各位にご心配をおかけ致しました。ワクチンソフトに関しては、お近くの弊社サービスセンターにお尋ね下さい。X68000及び関係商品は、これまで通り安心してご愛用頂けます。

EXEリーダーズグッズ
プレゼント実施中

●いま、EXE会員よりご紹介のお客様がEXEショップでX68000シリーズを購入されますと、EXE会員にEXEリーダーズグッズをプレゼントします。詳しくはEXEショップにお問い合わせください。
●また、X68000シリーズをご購入のお客様は、ぜひEXEクラブにご入会ください。

本広告に掲載しております商品および役務の価格には消費税は含まれておりませんので、ご購入の際、消費税額をお支払い下さい。

●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部 〒545大阪市阿倍野区長池町22番22号☎(06)621-1221(大代表)
電子機器事業本部液晶映像システム事業部第2商品企画部 〒162東京都新宿区市谷八幡町8番地☎(03)260-1161(大代表)

シャープ株式会社



つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン No.1

NEC

NECのパソコンの実力を100%発揮させるのは、やっぱりNECのディスプレイ。

ディスプレイ選びのポイントは、実力と相性です。高度な機能はもちろん、さらにパソコンとディスプレイが互いの実力を充分に発揮しあえる、そんな相性の良さが大切。No.1パソコンPCシリーズの実力に合わせて豊富にそろえたNECディスプレイのラインアップの中から、最適の1台をお選びください。

●スピーカ内蔵で楽しさ倍増のPC-KD862S。
新しく登場したPC-KD862Sは、アナログRGB入力専用で、縦方向のライン数を400ラインと200ラインに自動切り替えする高解像度ディスプレイ。また、本体の両側にスッキリと内蔵されたスピーカで、クリアなステレオサウンドが楽しめます。

NEW



PC-KD862S

14 RGB 0.39
14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格 99,800円(税別)
- マルチシンク2モード(15.98kHz・24.83kHz)自動切り替え。
- 音声出力2.6W(1.3W+1.3W)スピーカ内蔵。
- 回転台付。

アナログRGB入力専用カラーディスプレイ標準機。



PC-KD854N

14 RGB 0.39
14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格 84,800円(税別)
- 640ドット×400ラインの高解像度表示が可能。
- 表示文字は、2,000文字対応。
- NEWデザイン。
- 回転台付。

ドットピッチ0.31mmの高精細度タイプ。



PC-KD853N

14 RGB 0.31
14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格 118,000円(税別)
- 640ドット×400ラインの高解像度表示が可能。
- 表示文字は、2,000文字対応。
- NEWデザイン。
- 回転台付。

スピーカ標準装備でリアルな音を実現。



PC-KD863S(W)

15 RGB 0.39
15型高解像度カラーディスプレイ
標準価格 118,000円(税別)
- マルチシンク2モード(15.98kHz・24.83kHz)自動切り替え。
- 音声出力5.0W(2.5W+2.5W)の着脱式スピーカ。
- 回転台付。

M I L Y
(ディスプレイ)

PCエンジンゲーム機能を内蔵した高解像度ディスプレイ。



HE system

PC-KD863G

15 RGB 0.39 PC
15型高解像度カラーディスプレイ
標準価格 138,000円(税別)
- マルチシンク2モード(15.98kHz・24.83kHz)自動切り替え。
- 専用回転台付。

©SEGA 1988 ©NEC Avenue 1989
※画面はハメコミ合成です。

アナログRGB入力専用タイプの高解像度ディスプレイ。



PC-KD861

14 RGB 0.31
14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格 138,000円(税別)
- マルチシンク2モード(15.98kHz・24.83kHz)自動切り替え。
- 表示文字は2,000文字対応。
- 回転台付。

2モード自動切り替えの高精度モノクロディスプレイ。



PC-MD751

14
14型高解像度モノクロディスプレイ
標準価格 49,800円(税別)
- マルチシンク2モード(15.98kHz・24.83kHz)自動切り替え。
- 2,000文字対応。
- 接続ケーブル添付。

ディスプレイ	画面	型名	解像度(ドットピッチ)または表示色	ディスプレイ添付ケーブル	PC-8801FE2/MC	PC-98DO/98LT■1	PC-9801LV/LX/LS■2	PC-9801EX/ES/RX/RS/RA
カラーディスプレイ	14インチ	PC-KD862S	0.39mm(マルチシンク2モード)	専用ケーブル	○	○	○	○
		PC-KD853N	0.31mm(専用高解像度)	専用ケーブル	○	○	○	○
		PC-KD854N	0.39mm(専用高解像度)	専用ケーブル	○	○	○	○
		PC-KD861	0.31mm(マルチシンク2モード)	PC-CA402	○	○	○	○
	15インチ	PC-KD863G	0.39mm(マルチシンク2モード)	PC-CA402	○	○	○	○
モノクロディスプレイ	14インチ	PC-MD751	ホワイト(専用高解像度)	専用ケーブル	×	○	×	○

○…接続できます。 ×…接続できません。

■1:接続する際はCRTアダプタPC-98LT-02(別売)が必要です。
カラーディスプレイとの接続時は単色表示となります。
■2:PC-9801LV/LX/LSの上にCRTディスプレイをのせる場合、CRT置き台PC-9801LV-16(別売)が必要です。

※本広告に掲載の全商品の価格には消費税は含まれておりません。ご購入の際、消費税が付加されますので、ご承知おき願います。

- 14 ■画面サイズ(単位:インチ) お好きなサイズを目的に合わせて選択できます。
- RGB ■RGB入力端子 R(赤)、G(緑)、B(青)の原色信号を、直接入力するための端子です。
- 0.31 ■ドットピッチ(単位:mm) 数字が小さくなるほど、細部まではっきりと表現。
- ■回転台 視線に合った位置を上下左右に調節できます。
- ■ビデオボード/ビデオアートボード対応 グラフィックやビデオの映像が表示できます。
- ■サウンド機能 ステレオサウンドを再生可能にするスピーカ標準装備。
- PC ■PCエンジン内蔵 続々と登場する多彩なソフトが楽しめます。

日本電気グループ

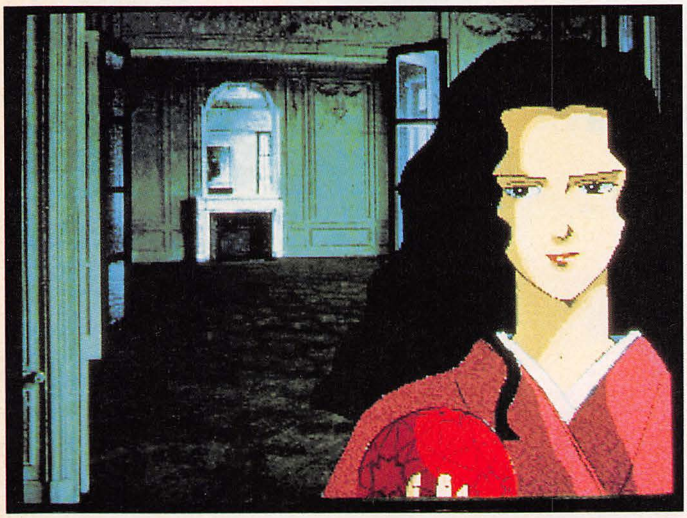
〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。〉NECパソコンインフォメーションセンター 受付時間…9:00〜17:00
月曜日〜金曜日(祝日を除く) 東京03(452)8000 大阪06(943)9800

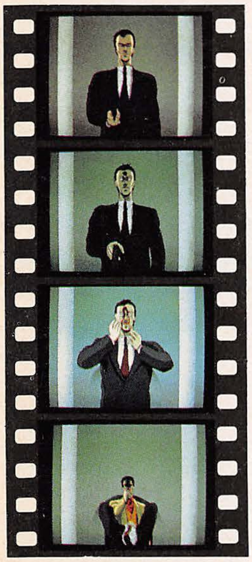
FUJITSU

最新！注目！ FM TOWNSソフト情報

いままでのアドベンチャーゲームとは、まったく違う。
大好評「サイキック・ディテクティブ・シリーズ」第三弾、現わる。

［AYA］
PSYCHIC DETECTIVE SERIES Vol.3





いま、明かされる「AYA」の全貌。動く！しゃべる！超ドラマチックソフトの誕生だ。

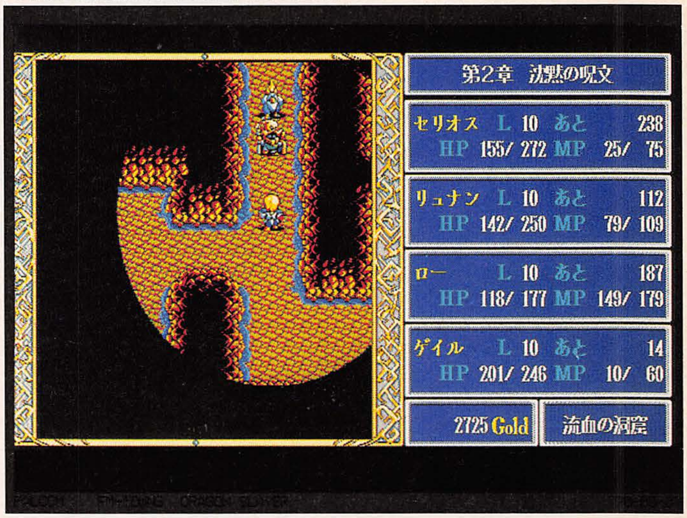
連続アニメーションを実現した噂のDAPS（ダップス：Datawest Active Picture System）を搭載。540MBのCD-ROMだからできた長時間連続アニメーションとステレオ音楽＋ステレオ音声の同時並行再生を実現。

- ●1,700枚を越える動画を使い、テレビアニメのような動きを実現。
- ●登場人物の会話に、プロの声優7人を起用。リアルな演出で迫ります。
- ●オリジナル曲6曲も収録。

提供会社：データウエスト㈱
標準価格：¥8,800（税別）
※メモリ2MB必要

RPGの日本ファルコムから、待望のベストセラーソフト、FM TOWNSにいよいよ登場。

［ドラゴンスレーヤー］
(The Legend of Heroes)







キャラクターの動きは、32ビットCPUに対応した「超高速」のモードを追加。効果音にはサンプリングを使用。BGMは「CD設定」を使うことで、あなたのCDの音で楽しめます。もちろん、すでに発売されているCD「ドラゴンスレーヤー・パーフェクトコレクション」を使えば、3種類のBGMも使いこなせます。

提供会社：日本ファルコム㈱
標準価格：¥8,700（税別）
※メモリ2MB必要

'90年代は
ハイパーメディア時代

富士通のパソコン
FM TOWNS



モデル2Hセット

〈フロッピィディスクタイプ〉
- ●モデル1F 本体標準価格¥318,000（税別）（3.5インチFDD1基、メインメモリ1MB）
- ●モデル2F 本体標準価格¥378,000（税別）（3.5インチFDD2基、メインメモリ2MB）

〈ハードディスク内蔵タイプ〉
- ●モデル1H 本体標準価格¥458,000（税別）（3.5インチFDD2基、ハードディスク20MB内蔵、メインメモリ1MB）
- ●モデル2H 本体標準価格¥548,000（税別）（3.5インチFDD2基、ハードディスク40MB内蔵、メインメモリ2MB）

※本体には、キーボード、カラーCRT、ソフトウェアは含まれておりません。

本広告に掲載の商品について消費税は含まれておりません。ご購入の際、商品ならびにそれに関する消耗品等および役務について、消費税が付加されますので、ご承知おき願います。

富士通プレゼンテーション 電脳遊園地 入場無料 in 北陸 6/23(土) 10:00▶18:30 24(日) 10:00▶17:00 石川県産業展示館1号館
〔お問い合わせ〕「電脳遊園地 in 北陸」事務局 ☎(0762)63-7621

お問い合わせ電話窓口 〔お問い合わせ時間〕10:00AM～6:00PM 月～土〔祝日を除く〕 FM TOWNSインフォメーションサービス (03)5690-0032／ ●札幌(011)222-5476 ●仙台(022)267-5250
●東京(03)646-0816 ●立川(0425)28-1567 ●千葉(0472)22-3117 ●横浜(045)201-3101 ●川崎(044)244-5218 ●新潟(025)244-8295 ●富山(0764)42-6877 ●金沢(0762)62-7032

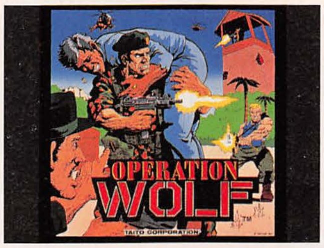
FM TOWNSならではの大迫力ゲームソフト、ずらり、勢揃いだ。



RAYXANBER(ライザンバー)

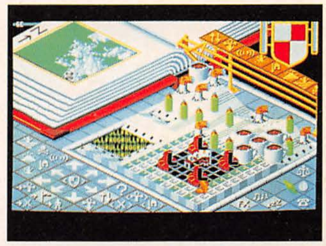
横スクロールシューティングゲーム。
- 業界初の0.5ドットスクロール。
- 背景画面は、32,768色モードを使用。
- BGM演奏やステレオ効果音で、サウンドもスゴイ。

提供会社:データウエスト㈱
標準価格:¥8,800(税別)
※メモリ2MB必要



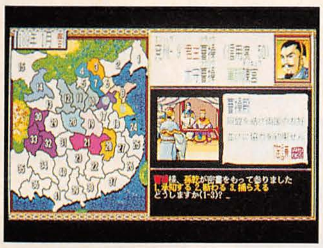
オペレーションウルフ

ゲームセンターでお馴染みの撃ちまくりアクションゲーム。
迫力のビングオリジナルサウンド。
提供会社:㈲ビング
標準価格:¥9,800(税別)
※メモリ2MB必要
©VING 1990 Licensed from TAITO CORP



ポピュラス

話題騒然の海外ソフト、ヨーロッパを席巻した「神様シミュレーションゲーム」。さあ、君の手で世界を創造しよう。
提供会社:㈱イマジニア
標準価格:¥12,800(税別)
※メモリ2MB必要
※7月提供予定



三国志II

ご存じKOEIブランドの歴史シミュレーションゲーム。他にも「信長の野望」「水滸伝」などが発売中。
提供会社:㈱光栄
標準価格:¥16,800(税別)
※メモリ2MB必要
※ 6月末提供予定
©1990 KOEI CO., LTD.



BURAI・ブライ 上巻

超大作ロールプレイングゲーム。SHOW-YAプロデュースによる26曲を含む全50曲のBGMや500枚を越えるシーンなど、他機種ではディスク9枚分の内容が、FM TOWNSだとCD-ROM一枚に。
提供会社:㈱リバーヒルソフト
標準価格:¥9,800(税別)
※メモリ2MB必要



シューティングTOWNS

'90年代はゲームも「遊ぶ」から「作る」時代へ。プログラムの知識がなくても、オリジナルの縦スクロールゲームが創れるクリエイティブゲームソフトだ。
提供会社:㈲アモルファス
標準価格:¥12,800(税別)
©アモルファス



宮沢りえ

富士通Habitat INFORMATION

富士通Habitatは、米国ルーカスフィルム社が開発したマルチプレーヤーによるロールプレイングゲーム。6月は「ジューンブライドの怪!」。ミステリー・オンライン小説&謎解きゲームを予定。これからもオンライン上で各種イベントが予定されています。



〔HOW TO USE"富士通Habitat"〕
〈必要なハード〉
①FM TOWNS本体(メモリ2MB必要)②専用ディスプレイ
③キーボード④マウス⑤モデム
〈必要なソフト〉
富士通Habitat V1.1 ¥6,800(税別)※イントロパック添付
(NIFTY-Serveへのオンライン入会と通信料金2,000円分のサービスの利用が可能)

〈建国記念キャンペーン実施中(~7/31)〉
富士通Habitatのサービスを記念して、利用料金が通常料金10円/分からキャンペーン特別料金6円/分になります。なお、同期間中は、利用料金に上限を設け3,600円とさせていただきます。
(NIFTY-Serveの基本料金は通常通り10円/分です)

富士通Habitat "Based on Lucasfilm Technology"

FMシリーズマニュアル通信販売

FMシリーズの各種マニュアルの通信販売を実施中。詳しくは、下記までお問い合わせ下さい。
●富士物流㈱富士通マニュアル通販センター
☎(03)474-1231(土・日・祝日を除く9:00~17:00)または全国の富士通プラザで

●長野(0262)24-3831 ●静岡(0542)52-8674 ●浜松(0534)53-7106 ●名古屋(052)261-5141 ●京都(075)231-6610 ●大阪(06)376-0041 ●神戸(078)332-1247 ●松江(0852)24-0334
●広島(082)211-1759 ●高松(0878)51-8125 ●福岡(092)713-4392 ●大分(0975)38-0616 ●沖縄(0988)63-7248 現在、お持ちのFMシリーズに関するお問い合わせにつきましても、上記にて承ります。

夢をかたちに 信頼と創造の 富士通

FUJITSU

FM TOWNS海外ソフトコレクション



FM TOWNSソフトコレクション海外編7
Indiana Jones™
and the Last Crusade
THE GRAPHIC ADVENTURE
「インディ・ジョーンズ／最後の聖戦」
提供価格：¥8,800
提供時期：7月提供予定
※メモリ2MB、キーボード必要

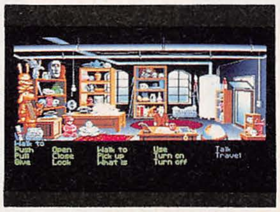
INDY™
INDIANA JONES™ and the LAST CRUSADE

あのハラハラが、あのドキドキが、いま、FM TOWNSで甦る!!

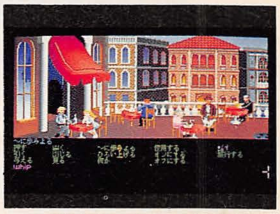
ルーカスフィルム社が総力をあげて制作した、ご存知同名映画のゲーム化。1938年のヨーロッパを舞台に、お馴染みインディが誘拐された父ヘンリーと失われた聖杯の行方を追ってベニス、ベルリン、トルコとヒトラー率いるナチス相手に大活躍するグラフィック・アクション・アドベンチャーゲーム。CD-ROMからは、インディのテーマ曲が聴けるぞ。



アクションシーンでは、ボタンを押して敵をノックダウン。



インディの書斎。過去の冒険で手に入れた秘宝がいっぱい。



ベニスのカフェテラス。父の助手をしていたエルザ博士と会見。

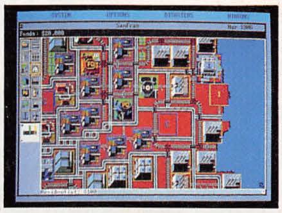
ほかにも、ワクワク、ゾクゾク。人気のゲームが勢ぞろい!



FM TOWNSソフトコレクション海外編2
Dungeon Master
ハラハラ、ドキドキの3D地下牢サバイバル・ゲーム。
標準価格：¥8,800(税別)
提供会社：富士通㈱
※メモリ2MB必要



FM TOWNSソフトコレクション海外編3
石道
中国数千年の「石の伝説」が、パズルゲームに。
標準価格：¥6,800(税別)
提供時期：6月提供予定
提供会社：富士通㈱
※メモリ2MB必要



FM TOWNSソフトコレクション海外編6
Sim City
全米人気No.1を誇る都市シミュレーションゲーム。
標準価格：¥8,800(税別)
提供会社：富士通㈱
※メモリ2MB必要

ソフト名	価格(税別)
FM TOWNSソフトコレクション海外編1 PI'S SOLITAIRE ROYALE/ Tom Snyder's Puppy Love	¥5,800
FM TOWNSソフトコレクション海外編4 HOMETOWN, U.S.A.	¥5,800
FM TOWNSソフトコレクション海外編5 TITAN	¥5,800

'90年代は ハイパーメディア時代

富士通のパソコン
FM TOWNS

マイコンソフト
電波新聞社出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1－11－15
☎03－445－6111

ジョイパッドが、ついに頭脳を持った。

人間の思考、判断の微妙な変化が入力されると、その情報は内蔵のCPUでA-D変換され、ホスト・コンピュータへ高速で出力される。

- ●微妙なコントロールが自在にできるアナログ方式のスティックを装備
- ●アナログ方式のスロットルを装備
- ●270°回転式スロットル・パネル
- ●8種類のトリガーボタン
- ●パソコン/メガドライブ対応
- ●デジタル・モードに切り替えれば、従来のジョイスティック同様に使用可能
- ●手のひらにフィットする斬新なフォルム
- ●操作性を重視して配置されたトリガー及びスイッチ群



新発売

アナログ・ジョイパッド

XE-1AP

ANALOG/DIGITAL
INTELLIGENT
CONTROLLER SYSTEM

対応機種｜X68000シリーズ/MSX各機種
PC-8801シリーズ/PC-9801シリーズ(アタリ仕様のジョイスティック・ポートがあるもの)
FM-TOWNS/メガドライブ

本機をご利用になるためには、ご使用のソフトがアナログ・コントローラーまたはジョイスティックに対応している必要があります。

標準価格 13,800円(表示価格には消費税は含まれません)



ステレオでなければ楽しくない!!
EMSでなければもう古い!!

サウンドオーケストラヴイ
SOUND ORCHESTRA-V

ORCHESTRAシリーズ対応機種：
●NEC PC-9801シリーズ ●EPSON PC-286／386シリーズ（NEC純正FM音源ボード取り付け可能な機種）

同時発音数15音 ステレオ EMS リズム5音 MML ADPCM

定価￥35,000（税別）

サウンドオーケストラエル
SOUND ORCHESTRA-L

同時発音数15音 ステレオ EMS リズム5音 MML

定価￥28,000（税別）

リトルオーケストラ
LITTLE ORCHESTRA

同時発音数6音 ステレオ EMS ジョイスティック リバーブ

定価￥22,000（税別）

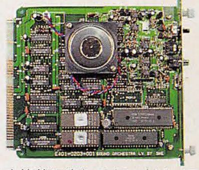
リトルオーケストラエル
LITTLE ORCHESTRA-L

同時発音数6音 ステレオ EMS ジョイスティック

定価￥18,000（税別）

■商品概要■

LITTLE ORCHESTRAシリーズは、NEC純正のFM音源ボードPC-9801-26Kの、モノラル、EMS非対応、FM3音、SSG3音、という機能では満足できない人の為に、SNEが独自の技術で開発した、EMS対応（新時代のメモリー方式、EMSタイプを使用しているCPUに対応させるための、FM音源のROMの切り離し機能を搭載）の、上位コンパチブルな、FM3音、SSG3音、Hi-Fi ステレオFM音源です。上位機のLITTLE ORCHESTRAには、リバーブ出力を搭載し、CPUのスピーカーで鳴らした場合でも、臨場感を楽しめるようにしてあります。LITTLE ORCHESTRA-Lは、LITTLE-ORCHESTRAからリバーブ出力とスピーカーを外して、よりコストパフォーマンスを高めてあります。勿論、どちらもJOYSTICKのコネクタ等の、純正の機能は搭載されていますし、純正対応のソフトがすぐに、臨場感たっぷりのHi-Fiステレオで、楽しめるようになっています。SOUND ORCHESTRAシリーズは、NEC純正の、FM3音、SSG3音という音数に満足出来ない、より本格派の為に、EMS対応、Hi-Fiステレオ、純正上位コンパチという機能に、音数を、FM12音（リズム音使用時は9音）、リズム音5音、SSG3音へと増やした、最高級FM音源です。上位機のSOUND ORCHESTRA-Vには、更に、ADPCM（音声分析／録音、音声合成／再生）の機能を追加して、ステレオ等のLINE INと接続することによって、FM音源以外の様々な音（例えば自分の声）をCPUで楽しめるようにしてあります。SOUND ORCHESTRA-LはVからADPCMを外して、よりコストパフォーマンスを高めてあります。勿論、VもLも、純正に追加したFM音源用のLSI、（VはY-8950、LはYM-3812）のソフトを組み安くする為に、MML（ミュージック マクロ ランゲージ）のROMを搭載してあります。但し、JOYSTICKのコネクタは省略してあります。



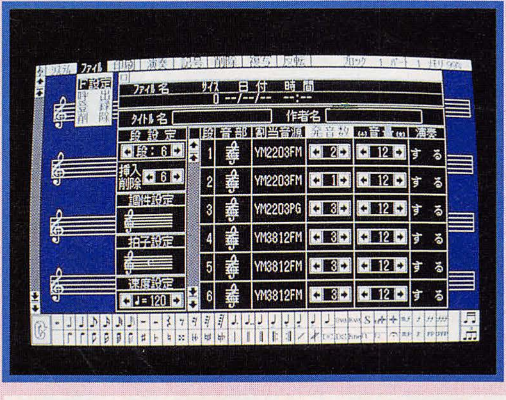
SNEでは、JOYSTICKを使って、本格的に楽しみたい人はソフトに一切の制限のない、SNEのプログラマブル10キー"GINGA"または"GINGA-RX"の、プログラム機能の搭載されている、JOYSTICKのポートの使用を勧めています。また、LITTLE ORCHESTRA／SOUND ORCHESTRAシリーズの全機種が、Hi-Fiステレオ出力付となっていますので、CPUや音源ボード上のスピーカーで楽しむだけではなく、ステレオやラジオカセットのLINE IN等に接続して、Hi-Fiステレオサウンドを楽しむことを勧めています。

サウンドミュージシャン
SOUND MUSICIAN 5HD/3.5HD

SOUND ORCHESTRAシリーズ用譜面入力式音楽ソフト 定価￥25,000（税別）

LITTLE MUSICIAN 5HD/3.5HD

PC-9801シリーズFM音源用 譜面入力式音楽ソフト
定価￥12,000（税別）

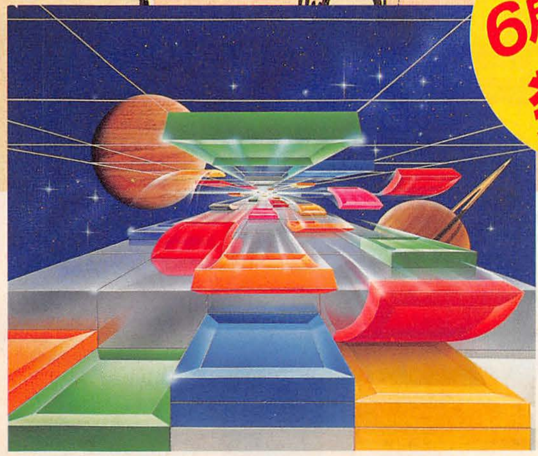


お待たせ致しました、待ちに待った本格的ミュージックソフトSOUND MUSICIANの登場です。五線譜の画面にマウスを使って、音楽記号を記入するだけで、誰でも簡単にコンピュータミュージックをステレオで楽しめます。勿論、美しい画面、豊富な記号、スピーディな操作性は当然の事です。SOUND ORCHESTRAシリーズと併せて使う事によって＊最大15段の作成パート数＊最大15段の同時発音数＊最大15段の印刷段数＊最大15音連譜＊最大5音のリズム音＊ステレオ演奏可＊音部記号7種類＊装飾記号付＊省略記号付＊符鈎の向きの自動選択可＊符鈎の連結の自動選択可＊メロディとコード指定で自動演奏可＊スコア譜、パート譜、ピアノ譜で高品質な印刷可＊作成した楽譜が、BASICや一太郎での利用可＊等々、まだまだここに書ききれないほど豊富な機能が搭載されています。従来のソフトで叶えられなかったミュージックソフトへの夢がここに実現しました。勿論、ハードウェアの機能までしか使えませんけれども、NEC純正のPC-9801-26K及びコンパチ機、LITTLE ORCHESTRAにも使用可能です。また純正機、コンパチ機、LITTLE ORCHESTRAのユーザーの為に、SOUND MUSICIANの最大15音の機能から、最大6音に機能簡略化して、よりコストパフォーマンスを高めたミュージックソフト、LITTLE MUSICIANも用意しました。勿論、音数以外は、美しい画面も簡単な操作方法も、SOUND MUSICIANそのままです。お好みに合わせて選んで下さい。

SOS1 サウンドオーケストラ用 ユーティリティソフト ※YM3812用 MML 定価￥5,000（税別）

SNE 株式会社 エス・エヌ・イー 〒110 東京都台東区上野1-1-12 新広小路ビル2F TEL.03-836-5360 FAX.03-835-0571



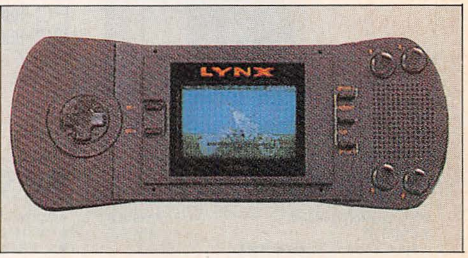


3.4インチ液晶カラー画面の魅力。
新世紀ハンディゲームマシン

ATARI LYNX

標準小売価格
¥29,800(税別)

●横画面・縦画面対応。●画面反転可能。●画面内拡大・縮小・回転表示可能。●8台までのマルチプレー可能。



●お問い合せは

総発売元 mumin 株式会社 ムーミン

本　　社　〒105 東京都港区芝3-1-14 日本生命赤羽橋ビル7F 電話(03)455-6161(代表) FAX(03)454-0775
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1-3-4 日本生命長堀橋ビル5F 電話(06)251-4001(代表) FAX(06)243-0522

製造元 ATARI JAPAN CORPORATION

夏ツクモ！ザバーゲン！

商品代金2万円以上送料無料!! ★表示価格に消費税は含まれておりません。

秋葉原電気まつり
6月21日(木)〜7月22日(日)迄!!
※5,000円以上のお買物でもれなく抽選券をプレゼント！
1等 ジャパニーズドリーム(神戸〜横浜の船の旅) ペアで123組ご招待
2等 JRオレンジカード(10,000円分) 3567人へプレゼント

ツクモボーナスプレゼント 6/10(日)〜7/10(火)迄
先着20名様に下記のセットを超特価で！(通販も可)

商品のご注文は通販受注センター フリーダイヤル **0120-377-999**
商品についての詳しいお問い合せは各店、又は☎03(251)9911へ！



49% OFF
注番 BM701

PC-8800シリーズ **PC-8801MA2 セット**
- PC-8801MA2 ……… ¥168,000
- CM-1472 ……… ¥ 84,800
- MD-2HD PLUS (テフロン加工エディスケット)10枚…サービス

合計定価¥252,800
限定特価¥128,000(消費税別途¥3,840)
クレジット例(24回払・税込)初回¥6,715+月々¥6,300×23回

新製品ぞくぞく登場、大好評発売・予約受付中！

東芝 **DynaBook** シリーズ
- J-3100SS001 定価¥198,000
- J-3100SS02E 定価¥328,000
- J-3100GS021 定価¥498,000

ツクモ特価販売中!!

SONY パームトップ **PTC-500** 定価¥198,000
ツクモ特価販売中!!

NEC PC-9800シリーズ **PC-9801n** 定価¥248,000
ツクモ特価販売中!!

EPSON **PC-286 NOTE F** 定価¥198,000
ツクモ特価販売中!!

EPSON **PC-286 BOOK**
STD 定価¥258,000
H20 定価¥378,000
ツクモ特価販売中!!

SHARP X68000シリーズ



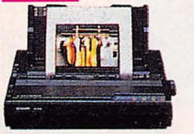
SUPER HD **CZ-623C** 定価¥498,000
●次世代のインテリジェンス、SX-WINDOW搭載●高品位な「チタン」カラーのクォリティブラック●80MBハードディスク搭載●世界標準SCSIインターフェース標準装備●BIOSの改良によりハイスピード処理を実現●3Mバイトの大容量メモリを標準装備

EXPERT II CZ-603C 定価¥338,000 / CZ-613C 定価¥448,000
●次世代のインテリジェンス、SX-WINDOW搭載●象徴のフォルム、マンハッタンシェイプ●BIOSの改良によりハイスピード処理を実現●3Mバイトの大容量メモリを標準装備

PRO II CZ-653C 定価¥285,000 / CZ-663C 定価¥395,000
●次世代のインテリジェンス、SX-WINDOW搭載●知的ニュースタンダードフォルム●BIOSの改良によりハイスピード処理を実現●2Mバイトの大容量メモリを標準装備●拡張I/Oポート4スロット標準装備

ソフトウェアtools(X68000用)
GRAPHIC TOOLS
- マジックパレット……特価¥16,830 注番BM702
- Z's STAFF PRO-68K……特価¥49,300 注番BM703
- サイクロンExpressα68……特価¥83,300 注番BM704
- デジタルクラフト……特価¥33,800 注番BM705

シャープのプリンタ



CZ-8PC3 注番BM706
定価¥65,800
カラー熱転写プリンター(カラー、ブラックのみ)
ツクモ特価 ¥?9,800



CZ-8PC4 注番BM707
定価¥99,800
カラー漢字48ドット熱転写プリンター(カラー、ブラックとグレー)
ツクモ特価販売中!!

X68000用ハードディスク
アイテック
- **IT X640** 定価¥158,000 限定特価¥89,800(消費税別途¥2,694)
- **IT X680** 定価¥198,000 限定特価¥118,000(消費税別途¥3,540)



(カラー：ブラックとグレー)

サイバースティック
シャープインテリジェントコントローラー
CZ-8NJ2
定価¥23,800
注番BM708 ツクモ特価販売中!!



X68000シリーズ増設メモリーボード
新製品
- IOデータ **PIO-6BE1-A** 定価¥25,000…特価¥21,500(消費税別途¥645) 注番BM709 (ACE & PROシリーズ内蔵用1MB)
- IOデータ **PIO-6BE2-2M** (2MB)定価¥50,000…特価¥42,500(消費税別途¥1,275) 注番BM710
- IOデータ **PIO-6BE4-4M** (4MB)定価¥88,000…特価¥74,500(消費税別途¥2,235) 注番BM711

※2Mと4Mは全シリーズ対応、拡張スロット用

夏ツクモ！ザバーゲン特価本体セットシリーズ



NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ **PC-8801MC** model2 注番BM712
定価¥199,000
ツクモ特価販売中！



PC-9800シリーズ **PC-98DO** 注番BM713
定価¥298,000
PC-9801VM11とPC-8801MA2を融合！
ツクモ特価販売中!!

PC-286VF STD セット 注番BM714
限・定・品
- PC-286VF-STD ……… ¥298,000
- CM-1472(14インチDP0.31mm回転台付) ……… ¥89,800
- MD-2HDPLUS(テフロン加工エディスケット)10枚 ……… サービス

合計定価¥387,800
ツクモ特価¥208,000(消費税別途¥6,240)
クレジット例(24回払・税込)初回¥11,775+月々¥10,200×23回

NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ **PC-8801MC セット** 注番BM715
- PC-8801MC model-2 ……… ¥199,000
- CM-1472 ……… ¥84,800 (14インチDP0.31mm回転台付)
- MD-2HDPLUS(テフロン加工エディスケット)10枚 ……… サービス

合計定価¥283,800
ツクモ特価¥193,000(消費税別途¥5,790)
クレジット例(24回払・税込)初回¥10,108+月々¥9,500×23回

PC-9800シリーズ **PC-98DO セット** 注番BM716
- PC-98DO ……… ¥298,000
- CM-1472(14インチDP0.31mm回転台付) ……… ¥84,800
- マウス(200カウント) ……… ¥5,800
- MD-2HDPLUS(テフロン加工エディスケット)10枚 ……… サービス

合計定価¥388,600
ツクモ特価¥248,000(消費税別途¥7,440)
クレジット例(24回払・税込)初回¥13,155+月々¥12,200×23回

PC-9801RX21 セット 注番BM717
- PC-9801RX21 ……… ¥338,000
- CM-1472(14インチDP0.31mm回転台付) ……… ¥84,800
- マウス(200カウント) ……… ¥5,800
- MD-2HDPLUS(テフロン加工エディスケット)10枚 サービス

合計定価¥428,600
ツクモ特価¥288,000(消費税別途¥8,640)
クレジット例(30回払・税込)初回¥12,152+月々¥11,600×29回

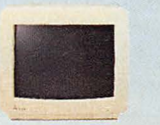
大同 **TATUNG** 注番BM718



CM-1472
定価¥84,800
- 14インチカラー
- アナログRGB
- DP0.31mm
- ノングレア
- 回転台付
- チルトスタンド付

ツクモ特価販売中!!

三菱 **XC-1498C** 注番BM719
定価¥99,800



- 14インチ
- アナログRGB
- DP0.28mm
- ノングレア
- 高精細

ツクモ特価販売中!!

※セットのCM-1472をXC-1498C(三菱)に替えた場合は¥10,000UPになります。

ナイターセール

☆ツクモ7号店はこの夏、夜遅いお客様の為に6/22㊎〜7/28㊏迄の㊎・㊏はPM8:00迄営業!（N.C〔ニューセンター〕店は㊏のみPM8:00迄営業）ごゆっくりお買物が出来ます!

☆6/20㊌〜8/20㊊迄は、夏・ツクモ! ザ バーゲンとして5,000円以上お買物のお客様にドリンクをプレゼントさせて頂きます。ツクモの夏は、すずしいぞ!

ツクモグローバルカード

国内・外で活躍

大好評入会者募集中!!

使って便利、持ってて安心!ツクモグローバルカードはジャックス・VISA、セントラル・マスターとの提携カードです。ツクモ各店でのお買物がらくらくできるうえに、国内はもとより海外での分割ショッピングもOK!

18才以上なら学生でもOK!



お申し込みは **(03)251-9898** 又は各店店頭で

ゲームソフト特価販売中!! この他いろいろ特価販売中!! お問い合せ下さい。

X68000用ソフトランキング

1. ポピュラス
2. グラナダ
3. ダンジョンマスター
4. ワンダラーズフロムイース
5. サーク

ツクモ特価販売中!!

PC-8801用ソフトランキング

1. 三國志II
2. ドラゴンスレイヤーVI
3. ワンダラーズフロムイース
4. サーク
5. トンネルズ・アンド・トロールズ

ツクモ特価販売中!!

画質とゲームの迫力がスゴイ!MSX

ツクモ特選 MSX2+セット

超目玉品

今、ツクモでMSX2+を買うと…! JOYメカ + マウス + ディスケット5枚 が付いてくる!!

MSX2+セット

ソニーMSX2+ F1 XV



定価¥69,800

注番 BM720

ツクモ特価 ¥59,800

（消費税別途¥1,794）

クレジット例（12回払・税込）初回¥6,329+月々¥5,500×11回

パナソニックMSX2+ A1 WSX



定価¥69,800

注番 BM721

ツクモ特価 ¥59,800

（消費税別途¥1,794）

クレジット例（10回払・税込）初回¥6,813+月々¥6,600×9回

スキャナー

ハル研究所 **HWS-10G**

注番 BM722 定価¥34,800

ツクモ特価¥19,800

（消費税別途¥594）

オムロン **HS-7RII**

注番 BM723 定価¥39,800

ツクモ特価¥32,000

（消費税別途¥960）

モデム

45%OFF

アイワ **PV-A24MNP5**

注番 BM724 定価¥54,800

（300/1200/2400ボーMNP5）

限定特価¥29,800

（消費税別途¥894）

♬♬♬♬♬♬♬♬Let's Play Computer Music♬♬♬♬♬♬♬♬

X68000用セット

Aセット

- CM-32L LAサウンドモジュール…¥69,000
- SX-68M MIDIインターフェース…¥19,800
- Mu-1 MIDIプレイヤーソフト…¥19,800

注番 BM725 合計定価¥108,600

ツクモ特価¥91,800

消費税別途¥2,754

クレジット例（18回払・税込）初回¥6,354+月々¥5,800×17回

Bセット

- CM-32L LAサウンドモジュール…¥69,000
- SX-68M MIDIインターフェース…¥19,800
- MUSIC PRO-68K(MIDI)又は MUSIC Studio PRO-68K…¥28,800

注番 BM726 合計定価¥117,600

ツクモ特価¥99,800

消費税別途¥2,994

クレジット例（18回払・税込）初回¥7,001+月々¥6,300×17回

Cセット

- CM-64 LAサウンドモジュール…¥129,000
- SX-68M MIDIインターフェイス…¥19,800
- Mu-1 MIDIプレイヤーソフト…¥19,800

注番 BM727 合計定価¥168,600

ツクモ特価¥144,000

消費税別途¥4,320

クレジット例（18回払・税込）初回¥9,935+月々¥9,100×17回

PC-8801シリーズ用セット

Dセット

- CM-32L LAサウンドモジュール…¥69,000
- MIF-PC8 88用IF…¥12,000
- MPU-401 MIDIプロセッサ…¥29,800
- RCM-PC88…¥34,500

注番 BM728 合計定価¥145,300

ツクモ特価¥127,000

消費税別途¥3,810

クレジット例（18回払・税込）初回¥9,199+月々¥8,000×17回

PC-9801/286シリーズ用

ミュージ郎



定価¥158,000

注番 BM729

ツクモ特価販売中!!

FM音源ボード

PC-9801/PC-286サウンドボード(EMS対応)

- リトルオーケストラL 定価¥18,000 ツクモ特価¥13,800
- リトルオーケストラ 定価¥22,000 ツクモ特価¥16,800
- サウンドオーケストラL 定価¥28,000 ツクモ特価¥19,800
- サウンドオーケストラV 定価¥35,000 ツクモ特価¥24,800
- サウンドミュージシャン 定価¥25,000 ツクモ特価¥18,000

仕事をもっと効率よく!パソコンラック（送料無料、離島除く）



シグマA・P・O **F3** 注番 BM730

定価¥38,000

- 棚板4枚 ● データスタンド
- 2Pコンセント付
- 1283(H)×700(D)×610(W)

※サイドテーブル(別売)¥7,800

特価¥19,400



シグマA・P・O **F5** 注番 BM731

定価¥48,000

- 棚板4枚 ● データスタンド
- 2Pコンセント付
- 1283(H)×700(D)×870(W)

※サイドテーブル(別売)¥7,800

特価¥29,000



エレコム **DS-30** 注番 BM732

定価¥12,000

- 天板 スチール製
- ロック式キャスター付
- 1225(H)×600(D)×650(W)

特価¥9,800

■トレーユニット(オプション) FO-60E 特価¥3,200

商品の注文専用フリーダイヤル

0120-377-999

超特価の事なら今すぐTEL!! ご利用ください。通信販売

☎03-251-9911

代金引き換えでお申し込みの方は

- お近くの通販センターへお問い合せ下さい
- 配達日の指定もできます

現金書留でお申し込みの方は

- 下記申込書を同封の上、下記までお送り下さい
 〒101-91 東京都千代田区神田郵便局私書箱135号 九十九電機株通信販売部

銀行振込でお申し込みの方は

- お電話で事前にご連絡ののち下記までお振り込み下さい
 富士銀行 神田支店（普）No.894047 九十九電機株宛

クレジットでお申し込みの方は

- お近くの通販センターへお問い合せ下さい
 お申し込みもお電話1本でOK!

取り扱いカード

- セントラル ● ジャックス ● VIPカード ● ツクモグローバルカード
 お申し込みはお電話1本でOK!

各種リース払い

- 詳しくは各店にお問い合せ下さい。ケースに合わせてご相談に応じます。

☆☽夜10時まで受付。ツクモ通販センター

東京	☎03-251-9911	大阪	☎06-365-5691
仙台	☎022-263-0791	広島	☎082-223-2741
福島	☎0245-24-1491	福岡	☎092-474-8521
新潟	☎025-273-9911	名古屋	☎052-251-1199
静岡	☎0542-59-6270	札幌	☎011-241-2299
松本	☎0263-36-0199		但し札幌は午前10:30〜午後7:30迄

ツクモ通信販売現金書留用申込書 BM7係

氏名　　　　（　　）才

住所

☎

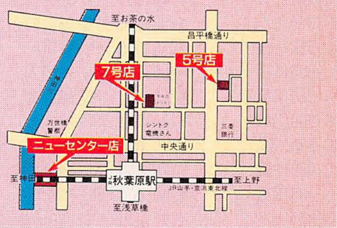
商品名　［注文番号］

商品代金¥　　消費税3% ¥

合計代金¥　　同封代金¥

周辺機器をご注文の方は本体名をご記入下さい

ツクモ秋葉原各店



営AM10:15〜PM7:00 休毎週木曜日(6/28、7/5を除く)

- ニューセンター店 ☎03-251-0987
- 秋葉原5号店 ☎03-251-0531
- 秋葉原7号店 ☎03-253-4199

ツクモ名古屋1号・2号店

営AM10時〜PM7時

- 1号店 ☎052-263-1655 第1アメ横ビル内 休毎週月曜日
- 2号店 ☎052-251-3399 第2アメ横ビル内 休毎週水曜日

ニューメディアプラザ ツクモ札幌

営AM10時30分〜PM7時30分 休毎週木曜日

札幌市中央区南二条西3-15-1 さっしんビルB1F

☎011-241-2299

PRO STAFF ツクモ

※掲載商品をご注文の方はあらかじめ在庫確認の上お願いします。

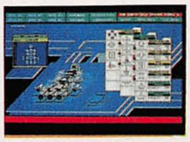
売るのも買うのも、ゲームソフトはスタンバイ

新作 ソフト名	対応機種	定価	販売価格（税込み）
麻雀悟空　天竺への道	PC-98	¥ 9,800	¥ 8,075
無敵刑事　大打撃 2	PC-98, 88, MSX2	¥ 7,800	¥ 6,427
メタルギア 2	MSX2	¥ 7,800	¥ 6,427
雪の国クルージュ	X68000	¥ 8,800	¥ 7,251
ロードス島戦記	X68000	¥ 9,800	¥ 8,075
うろつき童子	PC-98, 88	¥ 6,800	¥ 5,603
DUEL98	PC-98	¥ 8,700	¥ 7,169
魔王の幻影	PC-98	¥ 7,800	¥ 6,427
機甲師団	PC-98	¥ 9,500	¥ 7,828
ストロベリー大戦略	PC-98	¥ 6,800	¥ 5,603
天使たちの午後III・番外編	PC-98, 88, MSX2, X68000	¥ 8,800	¥ 7,251
インペリアル・フォース	PC-98	¥ 8,800	¥ 7,251
トワイライト・ゾーン特別編	PC-98, 88, MSX2, X68000	¥ 7,800	¥ 6,427
ザ・スーパーラスベガス 2	PC-98, X68000	¥12,800	¥10,547
機動戦士ガンダム・クラッシュオペレーション	PC-98	¥ 6,800	¥ 5,603
DEJA	PC-98, 88, MSX2	¥ 6,800	¥ 5,603
ランスII	PC-98, 88VA, MSX2, X68000	¥ 6,800	¥ 5,603
TOKYOアフターファイブ	PC-98, 88, MSX2, X68000	¥ 8,800	¥ 7,251
闇の血族	X68000	¥ 8,800	¥ 7,251
天下統一	X68000	¥ 9,800	¥ 8,075
はっちゃけあやよさんPRO68K	X68000	¥ 3,800	¥ 3,131
ラグーン	X68000	¥ 8,800	¥ 7,251
シムシティ	PC-98, X68000	¥ 9,800	¥ 8,075
クリムゾンIII	PC-88	¥ 8,700	¥ 7,169
大航海時代	PC-88	¥ 9,800	¥ 8,075
ディスクステーション 7 月号	MSX2	¥ 1,940	¥ 1,599
ファミクル・パロディック 2	MSX2	¥ 6,800	¥ 5,603
ポッキーII	PC-98, 88, MSX2	¥ 7,800	¥ 6,427
サークII	PC-98, 88, MSX2	¥ 8,800	¥ 7,251
ウィザードリィ# 5	PC-98, 88	¥12,800	¥10,547
エフェラ・アンド・ジリオラ	PC-88	¥ 8,800	¥ 7,251
ガンシップ	X68000	¥11,800	¥ 9,723
ガンシップ	PC-88	¥ 9,800	¥ 8,075
きゃんきゃんバニー・スペリオール	PC-98, 88, MSX2, X68000	¥ 6,800	¥ 5,603
棋太平	X68000	¥ 7,800	¥ 6,427
ギャラガ'88	X68000	¥ 9,200	¥ 7,581
クォース	PC-98, X68000	¥ 6,800	¥ 5,603
首斬り館	PC-98, 88	¥ 8,800	¥ 7,251
殺しのドレス 2	MSX2, X68000	¥ 6,800	¥ 5,603
SDスナッチャー	MSX2	¥ 9,800	¥ 8,075
サーク	X68000	¥ 8,800	¥ 7,251
斬・ユーティリティ	PC-98, X68000	¥ 4,800	¥ 3,955
斬ー夜叉円舞曲ー	PC-88	¥ 9,800	¥ 8,075
シュバルツシルト	X68000	¥11,800	¥9,723
シュバルツシルトII	MSX2, X68000	¥ 9,800	¥ 8,075
ジェミニウイング	X68000	¥ 8,800	¥ 7,251
雀ボーグすずめ	MSX2	¥ 7,800	¥ 6,427
ジョシュア	PC-98, X68000	¥12,800	¥11,206
スターコマンド	X68000	¥ 9,800	¥ 8,075
石道	PC-88, MSX2, X68000	¥ 7,800	¥ 6,427
戦略空軍	PC-98	¥ 8,800	¥ 7,251
ティル・ナ・ノーグ	PC-88	¥ 8,800	¥ 7,251
D-AGAIN	PC-98, 88, MSX2, X68000	¥ 8,800	¥ 7,251
ディスクNG2	MSX2	¥ 4,800	¥ 3,955
電脳学園シナリオ I	MSX2	¥ 8,800	¥ 7,251
トンネルズ＆トロールズ	PC-88, MSX2, X68000	¥ 9,800	¥ 8,075
ハラキリ	PC-88	¥ 8,700	¥ 7,169
バトル	PC-98, 88VA	¥12,800	¥10,547
FOXY	MSX2	¥ 6,800	¥ 5,603
ブラック・レインボウ	PC-98	¥ 8,800	¥ 7,251
ブルトン・レイシナリオエディタ	PC-98	¥ 5,800	¥ 5,078
麻雀狂時代SP2	PC-98, X68000	¥ 6,800	¥ 5,603

ゲームソフト買取り価格一覧表

ソフト名	対応機種	買取り価格
あーくしゅ	PC-98, MSX2, X68000	¥ 1,000
アークスII	PC-98, 88, MSX2, X68000	¥ 2,500
アフターバーナー	X68000	¥ 3,000
アリスの館	PC-98, 88, MSX2, X68000	¥ 1,000
維新の嵐	PC-98, 88, MSX2, X68000	¥ 3,000
エイトレイクスゴルフクラブ	PC-98	¥ 1,000
A列車で行こうII・限定版	PC-98, X68000	¥ 4,000
エメラルド・ドラゴン	PC-98	¥ 3,500
帰ってきた探偵団X	PC-98, 88, MSX2	¥ 1,000
ガンシップ	PC-98, MSX2	¥ 3,000
キャンペーン版・大戦略II	PC-98, 88	¥ 3,500
銀河英雄伝説プラスセット	PC-98, 88, MSX2	¥ 4,000
黒衣の貴公子	PC-98, 88, MSX2	¥ 3,000
源平討魔伝	X68000	¥ 2,000
サーク	PC-98, MSX2, X68000	¥ 3,000
サバッシュ	PC-98, 88, X68000	¥ 3,000
三國志II	PC-98	¥ 5,000
三國志II	PC-88, MSX2	¥ 4,000
斬（アナログ版）	PC-98, X68000	¥ 3,500
斬・シナリオ1,2	PC-98, X68000	¥ 500
四川省	PC-98	¥ 2,000
上海II	PC-98, MSX2, X68000	¥ 2,000
雀ボーグすずめ	PC-98, 88	¥ 2,500
水龍士II	PC-98, 88	¥ 2,000
スペース・マンボウ	MSX2	¥ 2,500
セーラー服戦士フェリス	PC-98, 88, MSX2	¥ 1,000
ZERO	PC-98, 88, MSX2, X68000	¥ 2,000
大海令・限定版	PC-98, X68000	¥ 3,500
ダンジョン・マスター	PC-98, X68000	¥ 4,000
提督の決断	PC-98	¥ 5,000
テトリス	PC-98, 88, MSX2, X68000	¥ 2,500
ディスクステーションシリーズ	MSX2	¥ 300
DPS	PC-98, 88, X68000, MSX2	¥ 1,800
デストラクション（上・下）	PC-88	¥ 1,500
電脳学園シリーズ	PC-98, 88	¥ 3,000
トンネルズ＆トロールズ	PC-98, X68000	¥ 3,000
ドラゴン・スレイヤーVI	PC-98, 88	¥ 3,500
ドラゴン・ナイト	PC-98, 88, MSX2	¥ 2,500
南海の死闘・限定版	PC-98, X68000	¥ 2,500

ファーサイドムーン～地球防衛軍II



X68000対応
定価¥9,500
販売価格
¥7,828

ルーンワース～黒衣の貴公子



PC-98対応
定価¥8,800
販売価格
¥7,251

妖魔降臨



MSX2対応
定価¥7,800
販売価格
¥6,427

DUEL98



PC-98対応
定価¥8,700
販売価格
¥7,169

購入の場合

〈現金書留の場合〉御注文の商品名・対応機種・ディスケットサイズを記入し、ソフトの代金と送料（一律824円・何本でも可）の合計金額を大阪店又は東京店へ。
〈銀行振込の場合〉御注文（商品名・対応機種・ディスケットサイズ）はお電話で。お客様より代金と送料（一律824円・何本でも可）が銀行振込された後、発送します。
〈代金と引換の場合〉御注文（商品名・対応機種・ディスケットサイズ）はお電話で。代金と代金引換手数料・送料（一律1,545円・何本でも可）にて発送します。

買取りの場合

1. PC-98、PC-88、X68000、MSX2、X1ターボ、FMタウンズ対応のオリジナルディスク版に限ります。
2. マニュアル・箱が無い場合、又箱等が汚い場合は買取りできません。
3. 送金は現金書留にて。手数料500円は買取り金額より差し引きいたします。
4. この表に掲載されていないソフト（特にPC-98X68000版）でも高額にて買取りいたしますので、お気軽にお問合せ下さい。

キリトリ

ゲームソフト買取り注文書

ソフトと注文書は一緒にお送り下さい

氏　名　　㊞　年齢

保護者名　　㊞

住　所　　TEL

ソフト名

★パソコン・ファミコンの事はお気軽に御相談下さい。★

☎06-633-4416

JADMA 社団法人日本通信販売協会会員

営業時間/大阪店東京店共(平)AM11:00～PM7:00(土・日・祝)AM10:00～PM7:00

年中無休

振込先/東海銀行摂津支店当座330141(株)SRGスタンバイ迄

マウスのボールがころがる、その感触がいい。長時間使用しても疲れにくい。数多くの素材の中から選び抜かれたマットです。



Dr.Dのお奨め商品

マウスマット断面図

軟質塩ビ
マウスのボールをよく回し、マウスボディとの滑りがよい。特に、シリコン加工のボールを持つマウス、底面にテフロン板の処理を施してあるマウスによくマッチします。

硬質塩ビ
硬く安定性が良い。スポンジタイプのマットにみられた「めくれあがり」がない。

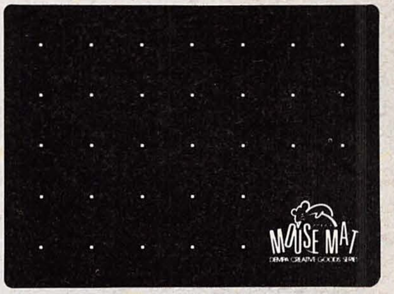
滑り止めラバー
ここでさらに安定性を強化。マウスに力がかかったときでもマット全体が滑り動くことがありません。

マウスマットは数多くの素材を長期に亘ってテストし選び抜かれた素材を使用しております。このテストは、当社ソフト開発室、月刊マイコン・マイコンBASICマガジン各担当CGイラストレーターが行いました。このマウスマットは、従来のスポンジタイプのマットにみられた「マウスのボールが滑る」、「安定性が今一つ欠ける」、「耐久性がない」、「めくれあがる」、「手触り感が良くない」などの問題点を解消しました。

マウスマットは、素材を生かし、操作性、耐久性を追求。マウスのボールとの相性がよく、マウスの速い動きにも、細かい動きにも敏感に反応します。特にシリコンで加工されたマウスボールと、よくマッチングします。コンピューターグラフィックス、CAD、マウスを使用されるソフトには最適です。

そしてさらにマット底面に滑り止めの処理を施しました。そのため安定性は抜群! マウスに手の力が入っても、マットが動くことは、ありません。

マウスを操作するときの目安として、マット表面に4cm間隔で白いドットが印刷されています。マウスを垂直、水平に操作する場合に便利です。



SIZE：300×225×3(mm)

マウスが滑らかによく動くマット

好評発売中

マウスマット
MOUSE MAT

価格1,900円（税抜き）（送料380円）

全国のDEMPAマイコンソフト取扱店または、電波新聞社本社、各支局でお求めください。通信販売もおこなっております。

取扱店募集中：電波新聞社出版販売部 03-445-6111までお問い合わせください。

マウスのボールが汚れているとおもいどおりに操作できない場合があります。
マウスのボールはきれいにして使いましょう。

発売元：電波新聞社 出版販売部　〒141 東京都品川区東五反田1－11－15　TEL 03(445)6111

マイコンソフト

オーディオ・ミキシング・ケーブル



オーディオ・ミキシング・ケーブルは，MIDI楽器とパソコン内蔵音源の出力をミックスして，さらにグレードの高い音を手軽に楽しんでいただくものです。
ステレオ・ミニプラグとステレオ標準プラグの二系統を，ステレオ・ミニ・ジャック１系統にまとめることができるので，MIDI楽器の音とX68000の内蔵音源の音を簡単にミックスしてヘッドフォンやステレオなどで聞くことができます。

使用法
① ステレオ・ミニプラグをX68000前面のヘッドフォン端子に接続します。
② ステレオ標準プラグをMIDI楽器の〝PHONES〞などのアウトプット端子に接続します。
③ ステレオ・ミニジャックにヘッドフォンまたは，ステレオ等への出力プラグを接続します。

当社ソフトをご利用の場合は，〝MUSIC CONFIGURATION〞の〝BALANCE TEST〞などを選択して，MIDI楽器と内蔵音源の音量バランスが適正になるように調節して下さい。

標準価格1,300円（税抜き）（送料175円）

MIDIボード 純正コンパチブル

標準価格19,800円（税抜き）（送料360円）

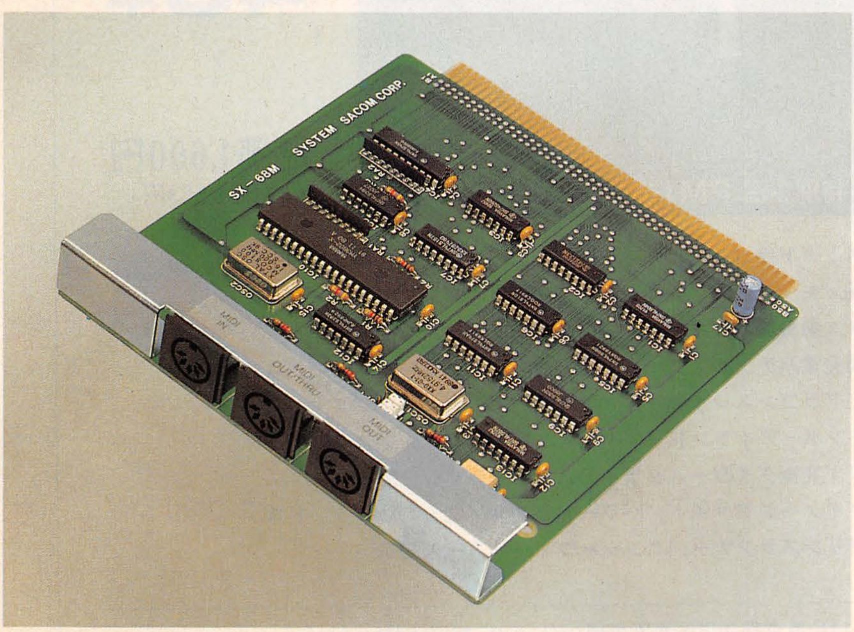
システムサコム製「SX-68M」は純製品との互換性を保ちつつさらに，お求めやすい低価格におさえた，X68000シリーズ専用MIDIインターフェースボードです。
特徴としては，ボード本体にMIDI規格のDINコネクターを直接装着することによって，中間に変換ケーブルを使用する必要がなくなりました。また，クロック部に安定度の高いオシレーターを採用することにより，さらに信頼度の高いものとなっております。もちろん，従来のMIDIボードをサポートするソフトウェアはそのままお使いになれます。
「SX-68M」で，あなたもすばらしいMIDIの世界を体験して下さい。

＊本ボードは，TAPE SYNC.端子を装備していないため，その機能をサポートするソフトは，ご使用いただけません。また，本ボードは，2枚同時装備ができませんので，ご注意ください。

MIDI対応ソフト例
★電波新聞社『モトス』 7,800円（税抜き）
★システムサコム『38万キロの虚空』 9,800円（税抜き）
『メタルサイト』 8,800円（税抜き）
★シャープ『スーパーハングオン』 8,800円（税抜き）
『サンダーブレード』 9,500円（税抜き）
★ボーステック『銀河英雄伝説』 8,800円（税抜き）

MIDI楽器例
★MT-32，CM-32L，CM-64（ローランド）
★M-1（コルグ）

●MIDIインターフェースボード「SX-68M」は，電波新聞社でもお取扱いいたします。



SX-68M仕様

項目	内容
品　名	MIDIインターフェースボード
規　格	MIDI規格 1.0準拠
コントロールLSI	日本楽器（YAMAHA） YM3802
MIDI端子	MIDI OUT 2端子 MIDI IN 1端子
ジャンパーSWにより切替	MIDI OUT 1端子 MIDI THRU 1端子 MIDI IN 1端子
電　源	＋5V 170mA（本体より供給）
外形寸法	150mm(W)×167mm(D)×23mm(H)
重　量	約160g

開発・製造元
株式会社 システムサコム 03(635)5145

電波新聞社，本社，支局もしくはパソコンショップでお買い求め下さい。
通信販売も行なっております。

マイコンソフト 電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 03(445)6111

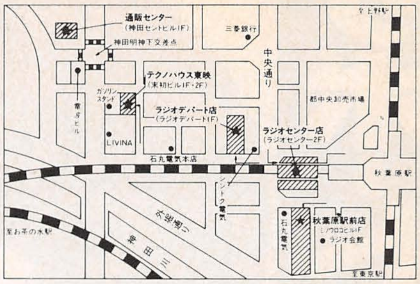
TOEI Toei Electronics Co., Ltd.

通販センター3周年記念セール!!

6月20日(水)まで

安さ・サービス・丁寧……………… 秋葉原の東映無線

安いけど全部新品だョ!!



超低金利クレジット

本広告に掲載の商品の価格については、消費税は含まれておりません。

回数	1	3	6	10	12	15	18	24	36	48	60
利率(%)	2	2.15	3.3	5	5.1	8.25	9.9	10.7	14.8	19.4	25

通販センター 通信販売・クレジット TEL:03-256-3334(代)

商品名・注番等をお電話で、ご連絡のうえ電信で下記までお振込みください。

※三菱銀行 秋葉原支店(当)9008599 東映無線(株) 〒113 東京都文京区湯島1-2-4 神田セントビル1F



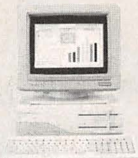
注番B07-01
PC-8801MA2
＋PC-KD854N
(NEC、14型カラーディスプレイ、0.39mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥252,800➡ 45%OFF ¥138,000

注番B07-02
PC-8801MA2
＋CMT-147H(W)
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥252,800➡ 45%OFF ¥138,000



注番B07-03
PC-9801N
＋IJK-112N(チノン、インクジェットプリンター、A4サイズ印字可、PC用)
＋PC-9801N-19(NEC、プリンターケーブル)
¥334,800➡ 28%OFF ¥261,000

注番B07-04
J-3100SS02E(20MBHDD内蔵、3.5″1FDD付)
＋IJK-112T.I(チノン、インクジェットプリンター、A4サイズ印字可、J-3100SS用)
＋PWS5453A(東芝、プリンターケーブル)
¥413,800➡ 20%OFF ¥333,000



注番B07-05
PC-9801RA21
＋CMT-147H(W)(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥582,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B07-06
PC-9801RX21
＋CMT-147H(W)(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥422,800➡ ??%OFF TOEI大特価



注番B07-07
FM77AV20EX
＋FMAV-201(富士通、NTSCアダプタ、TVのビデオ端子に)
¥143,000➡ 66%OFF ¥49,800

注番B07-08
FM77AV40SX
＋FMTV-155(富士通、15型パソコンTV、音声多重、リモコン付、TVも見れる!!)
¥316,000➡ ??%OFF TOEI大特価

本体＋モニター(NEC/EPSON/富士通)

注番B07-09
PC-88VA2
＋CMT-147H(W)
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥382,800➡ 42%OFF ¥225,000

注番B07-10
PC-8801FE2
＋CMT-147H(W)
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥203,800➡ 37%OFF ¥127,800

注番B07-11
PC-8801mc/2
＋CMT-147H(W)
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥283,800➡ 34%OFF ¥188,000

注番B07-12
PC-98DO
＋CMT-147H(W)
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥382,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B07-13
PC-9801EX2
＋CMT-147H(W)
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥432,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B07-14
PC-9801RX4(20MBハードディスク内蔵)
＋CMT-147H(W)
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥650,800➡ 54%OFF ¥298,000

注番B07-15
PC-9801RA2
＋CMT-147H(W)
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥582,800➡ 43%OFF ¥330,000

注番B07-16
PC-9801RA5(40MBハードディスク内蔵)
＋CMT-147H(W)
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥820,800➡ 50%OFF ¥410,000

注番B07-17
PC-9801RX21
＋XC-1498C
(三菱、14型カラーディスプレイ、0.28mmドットピッチ)
¥437,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B07-18
PC-9801RS21
＋CMT-147H(W)
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥482,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B07-19
PC-9801RA21
＋XC-1498C(三菱、14型カラーディスプレイ、0.28mmドットピッチ)
¥582,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B07-20
PC-98model70-100
＋FCD-203DW(東映、20型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、ハイレゾ対応)
¥2,078,000➡ 23%OFF ¥1,600,000

注番B07-21
PC-286UX-STD
＋CMT-147H(W)(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥352,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B07-22
PC-386M-STD
＋CMT-147H(W)(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥412,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B07-23
PC-286VF-STD
＋CMT-147H(W)(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥382,800➡ ??%OFF ~~¥232,000~~

注番B07-24
PC-386VR-STD
＋CMT-147H(W)(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥432,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B07-25 ➡限定5台
FMTOWNS-2
＋FMT-KB101/201(富士通、JIS/親指シフトキーボード)
＋FMT-DP531(富士通、14型カラーディスプレイ、0.39mmドットピッチ)
＋B276A010(システムソフトウェア)
¥527,800➡ ??%OFF ~~¥298,000~~

注番B07-26
FMTOWS-2F
＋FMTKB105/205(富士通、JIS/親指シフトキーボード、テンキー付)
＋FMT-DP532(富士通、14型カラーディスプレイ、0.26mmドットピッチ)
＋B276A010(システムソフトウェア)
¥566,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B07-27
FMTOWNS-2H(40MB HDD内蔵)
＋FMTKB105/205(富士通、JIS/親指シフトキーボード、テンキー付)
＋FMT-DP532(富士通、14型カラーディスプレイ、0.26mmドットピッチ)
＋B276A010(システムソフトウェア)
¥736,000➡ ??%OFF TOEI大特価

FMTOWNSお買い上げサービス!!
- 対戦型ゲーム
- 宮沢りえ グッズ3点

本体/モニター/プリンター/ドライブ/他

No.	商品	価格
①	PC-8801MA2	¥99,800
②	PC-9801N	~~¥248,000~~
③	PC-9801NS	~~¥298,000~~
④	PC-9801RX4	~~¥275,000~~
⑤	PC-9801RA2	~~¥310,000~~
⑥	PC-9801RA5	¥398,000
⑦	PC-98DO	¥193,000
⑧	FMTOWNS-2(キーボード付)	~~¥233,000~~
⑨	FM77AV40SX(FMTV-155付)	TOEI大特価
⑩	FM77AV20EX(FMAV-201付)	¥49,800
⑪	FCD-203DW(東映、20型カラー、0.31mm、ハイレゾ対応)	TOEI大特価
⑫	CMT-147H(W)(サンヨー、14型カラー、0.31mm)	~~¥49,800~~
⑬	PC-KD854N(NEC、14型カラー、0.39mm)	TOEI大特価
⑭	FMTV-155(富士通、15型パソコンTV、0.39mm、MSXII対応)	TOEI大特価
⑮	XC-1498C(三菱、14型カラー、0.28mm)	~~¥59,800~~
⑯	FMPR-204B(富士通、カラー熱転写)	~~¥49,800~~
⑰	FMPR-353A(富士通、15ドット)	~~¥79,800~~
⑱	PC-PR406H(NEC、カラー熱転写)	¥52,800
⑲	IJK-112N(チノン、インクジェットプリンター、ラップトップに!!)	TOEI大特価
⑳	PC-PR150V(NEC、カラー熱転写)	TOEI大特価
㉑	AP-500PC(エプソン、カラー熱転写)	¥44,800
㉒	CR-3415CL	~~¥74,800~~
㉓	M-1224P/X(ブラザー、10″ドット、ピンフィーダ付、PC・MSXII対応)	TOEI大特価
㉔	PCLINE35(磁気研究所、3.5″シングル、2HD/2DD)	¥24,500
㉕	EX-501(エクセル、5″シングル、2HD)	¥24,800
㉖	GD-50MILV(グロリア、5″シングル、2HD、LS/LX/LV用)	¥31,000
㉗	WD-40(ウインテク、40MB HDD)	~~¥69,800~~
㉘	PIO-9034E-3N(IOデータ、384kB増設RAM)	¥12,800
㉙	一太郎Ver4.3	~~¥58,000~~
㉚	一太郎Ver3.0	~~¥58,000~~
㉛	一太郎dash	~~¥58,000~~
㉜	アシストワード	~~¥9,700~~
㉝	PI. EXE PLUS	~~¥58,000~~
㉞	花子Ver2.0	~~¥58,000~~
㉟	MS-EXCEL	~~¥98,000~~
㊱	Multiplan	~~¥68,000~~
㊲	Lotus1-2-3	~~¥98,000~~
㊳	Lotus Freelance	~~¥98,000~~
㊴	dBASEIII PLUS	~~¥268,000~~
㊵	アシストカルク	~~¥9,700~~
㊶	桐Ver3.0	~~¥98,000~~
㊷	BUSI COMPO	~~¥40,000~~
㊸	Let'sアイリスVer2.0	~~¥42,000~~
㊹	PC-Bridges	~~¥97,000~~
㊺	Versa-Link	~~¥19,800~~
㊻	PCA会計	~~¥98,000~~
㊼	商管/S	~~¥120,000~~
㊽	商魂/S	~~¥120,000~~
㊾	QUICK C Ver2.0	~~¥20,000~~
㊿	QUICK BASIC Ver4.5	~~¥20,000~~
51	File driver	~~¥9,800~~
52	File editor	~~¥12,800~~
53	File back up	~~¥9,800~~
54	Memory Manager	~~¥9,800~~
55	全略ハードディスク殿	~~¥18,000~~
56	ノストラダムス	~~¥28,000~~

パソコンデスク ビジネスユース/ホームユースに!!

注番B07-28



・寸法 1200(W) 745(H) 500(D)
・キーボードテーブル スライド収納式
・B4判トレー付
・ロック式キャスター付

TOEI大特価 ➡ ¥36,000

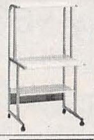
注番B07-29



・寸法 610(W) 1283(H) 700(D)
・2Pコンセント付
・データスタンド付
・コード収納ケース付
・ロック式キャスター付
・棚板2段階可動

¥38,000➡ ¥19,800

注番B07-30



・寸法 650(W) 1225(H) 600(D)
・ロック式キャスター付

※トレイユニット¥3,500(別売)

TOEI大特価 ➡ ¥9,800

注番B07-31



・寸法 610(W) 865(H) 660(D)
・ロック式キャスター付

¥19,500➡ ¥9,700

厳選周辺機器シリーズ

	商品	価格
Ⓐ	COMSTARZ2424/5(NEC、2400bpsモデム、MNPクラス5)	~~¥44,800~~
Ⓑ	COMSTARZ2424/4(NEC、2400bpsモデム、MNPクラス4)	~~¥38,800~~
Ⓒ	MD24FS7(オムロン、2400bpsモデム、MNPクラス7)	~~¥64,800~~
Ⓓ	MD24FS5(オムロン、2400bpsモデム、MNPクラス5)	~~¥49,800~~
Ⓔ	MD24FS4(オムロン、2400bpsモデム、MNPクラス4)	~~¥44,800~~
Ⓕ	MD24FP4(オムロン、2400bpsポケットモデム、MNPクラス4)	~~¥39,800~~
Ⓖ	MD12FS(オムロン、1200bpsポケットモデム)	~~¥21,000~~
Ⓗ	MD1200AIII(オムロン、1200bps)	~~¥19,800~~
Ⓘ	PV-A24MNP5(アイワ、2400bpsモデム、MNPクラス5)	¥29,800
Ⓙ	POCKET DUCK(ハンディカプラ、モデム内蔵ブックパソコン・ワープロに最適!!)	¥14,000
Ⓚ	まいとーく(インターコム、パソコン通信ソフト、MNP対応)	¥28,000➡ 30%OFF ¥19,800
Ⓛ	PC-9801LV-08(NEC、I/O拡張ユニット、3スロット、PC-9801LV/LX/LS用)	~~¥98,000~~
Ⓜ	PC-9871K(NEC、マウスセット、I/F付、PC-9801E/F/M用)	¥29,500➡ 39%OFF ¥18,000
Ⓝ	Askeyboard sono1(アスキー、PC-9801シリーズ用キーボード、JIS/親指シフト/親指シフトII切替可)＋Askeyboard sono2(アスキー、テンキーボード)	¥37,000
Ⓞ	ESCREEN MC New(住友、14型用VDTフィルター、柴外線100%吸収、反射・フリッカー・帯電防止、コントラスト向上)	¥13,800
Ⓟ	HS-40CL(オムロン、カラーイメージスキャナ、ユーティリティソフト付)	~~¥69,800~~

TOEI Toei Electronics Co., Ltd. **東映無線株式会社**

マイコン・計測器・オーディオ・ビデオ・CD・LD

通販センター TEL03-256-3334(代)

東映ショップ御案内

■マイコン・計測器・アンテナ
- ラジオセンター店/TEL03-251-1014(代)
- ラジオデパート店/TEL03-253-0987(代)
- テクノハウス東映/TEL03-253-9896(代)

■オーディオ・ビデオ・CD・LD
- 秋葉原駅前店/TEL03-253-5741(代)

サポート万全!!だから安心のお付き合い

満足度いたれり

STEP 1

欲しい物が決まったら…

まずは見積!!

ご自分のプランをたてたならまずは見積、お電話・お手紙・FAX何でも結構です。すぐにご返事いたします。値段に満足出来ないときは、値切ってみては？

下取り・買取りもOK

お手持ちのパソコンを下取りに、わずかな予算で買い替えができます。

STEP 2

お申込みは…

通話料金無料！ 0120-00-9898 0088-22-5555

フリーダイヤルまたはフリーコールでお申し込み下さい、通話料金は当社負担です。

はがき・FAXでの注文もOK

忙しくて、電話をする暇がないという方ははがきでのご注文もお受けいたします。もちろんFAXでもけっこうです。

FAX 0466-43-1265

STEP 3

お支払はクレジットで

超低金利クレジット！

3～72回までの格安の金利、しかもお客様希望の自由なお支払プランがたてられます。

カレッジクレジットOK

20歳以上の大学生、新社会人の方も保証人なしでクレジットがご利用できます。（但し、状況により保証人を必要とする場合もございます。）

支払は7ヶ月先からOK！

商品先取り、お支払は7ヶ月先からの支払開始。

ボーナス2回払いOK！

月々の支払はまったくナシ！ お支払は夏と冬のボーナスで。

ボーナス一括払いOK！

商品は今すぐおてもとに、お支払はまとめて夏のボーナスで。

STEP 4

お支払は現金一括で…

安心の代金引換

現金一括払いにしたいというお客様、お支払は商品到着時で結構です。（但し離島にお住まいの方は、ご利用できません。）



LET'S CALL WAVE・EYE

100%のつくせり

STEP 7 メンテナンスは…

2倍保証！
メーカー保証＋ウェーブアイ保証で2倍の安心。

2ヶ月以内の故障は新品交換！
新品交換の期間を2ヵ月に延長、安心してお使い下さい。
TOWNSは全国出張サービス致しております。
万一故障の場合もお客様のお宅まで修理に伺います。

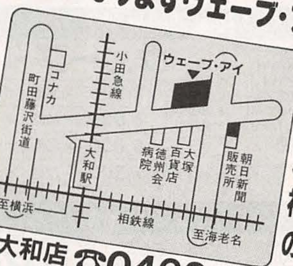
STEP 5 お届けは…

全国無料配達
「こんなに安いのに？」と疑問でしょうが、送料はいりません。(但し、5万円以下の商品または離島にお住まいの方は別料金となります。)

配達日指定OK！
留守がちのあなたのために、ご都合に合わせて配達します。
もちろん日曜・祭日も大丈夫！

夜間配達OK！
日中留守がちなのは当たり前、そういう方には夜間配達も可能になりました。
(PM6：00〜8：00の間)

前進あるのみ、また一歩前進!!
大きくなりますウェーブ・アイファミリー



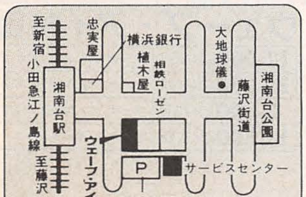
ウェーブ・アイ大和店6月29日新装オープン。神奈川県最大級の広さと品揃え。

大和店☎0462-63-9898

OA専門店に大変身をして、ベストな品揃えでお待ちしております。



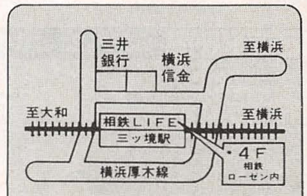
藤沢店☎0466-28-1771



湘南台店☎0466-43-1771

新歩人の情報ターミナル
未来をクリエイトする
WAVE EYE
ウェーブ・アイ

〒252神奈川県藤沢市湘南台1－10－1
振込銀行▶ 横浜銀行 湘南台支店 当座000467 (株)ウェーブ・アイ



三ッ境店☎045-363-7044

※5月・6月号において、「東京海上火災保険と提携している」という案内を載せましたが、これは当社のあやまりでした。訂正してお詫び致します。㈱ウェーブ・アイ

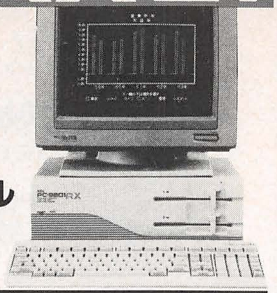
ON FREEDIAL !! 0120-00-9898 0088-22-5555

お申し込みは料金無料のフリーダイヤルで。

電話一本即納!!安心と信頼で応えます。

PC-9801RX21

多彩なニーズに
コストパフォーマンスで
応える。
デスクトップ98標準モデル



98メンテナンスキット2

- フロッピー10枚
- クリーニングディスク
- マウスパッド
- ディスプレイフィルター



プラン701 98RX21お買得基本セット TELにて

品名	価格
PC-9801RX21(16ビットCPU80286搭載)	338,000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31mm、高解像度CRT、チルト台付き)	74,800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
フロッピーケース(100枚収納可能、鍵付き)	3,980円
98メンテナンスキット2	サービス
定価合計	427,580円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス22,600円×4回
6,000円×36回	ボーナス21,100円×6回
4,000円×48回	ボーナス20,500円×8回
5,300円×72回	ボーナス なし

プラン702 98RX21超お買得セット TELにて

品名	価格
PC-9801RX21(16ビットCPU80286搭載)	338,000円
PC-KD854N(ドットピッチ0.39mm、高解像度CRT、チルト台付き)	84,800円
SRS-150EX(AV対応防磁設計、15W+15Wの大迫力)	24,300円
LITTLE-オーケストラ-L(ステレオタイプFM音源ボード)	18,000円
XE-1AP(アナログジョイパッド)	12,800円
ポピュラス(神様シュミレーションゲーム、アナタも神になれる)	9,800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
フロッピーケース(100枚収納可能、鍵付き)	3,980円
98メンテナンスキット2	サービス
定価合計	502,480円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス22,500円×6回
6,000円×48回	ボーナス19,000円×8回
4,000円×60回	ボーナス22,000円×10回
6,600円×72回	ボーナス なし

プラン703 98RX21超お買得セット

品名	価格
PC-9801RX21(16ビットCPU80286搭載)	338,000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31mm、高解像度CRT、チルト台付き)	74,800円
PC-PR150V(80桁、48ドットカラー熱転写プリンタ)	99,800円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
フロッピーケース(100枚収納可能、鍵付き)	3,980円
98メンテナンスキット2	サービス
定価合計	545,780円

特価369,800円

月額	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス24,800円×6回
5,000円×48回	ボーナス26,800円×8回
3,000円×60回	ボーナス29,600円×10回
6,800円×72回	ボーナス なし

プラン704 98RX21簡単通信セット TELにて

品名	価格
PC-9801RX21(16ビットCPU80286搭載)	338,000円
PC-KD854N(ドットピッチ0.39mm、高解像度CRT、チルト台付き)	84,800円
PV-A24MNP5(2400bpsモデム、MNPクラス5)	54,800円
パーティ(初めての方にもわかりやすい通信ソフト)	24,000円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付き)	32,800円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構)	23,000円
98メンテナンスキット2	サービス
定価合計	575,400円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス29,200円×8回
6,000円×48回	ボーナス24,200円×8回
5,000円×60回	ボーナス20,400円×10回
7,200円×72回	ボーナス なし

プラン705 98RX21初心者用簡単セット

品名	価格
PC-9801RX21(16ビットCPU80286搭載)	338,000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31mm、高解像度CRT、チルト台付き)	74,800円
PC-PR101TL3(80桁、24ドットカラー熱転写プリンタ)	69,800円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
アシストワード(ワープロソフト)	9,700円
アシストアート(グラフィック作成ソフト)	9,700円
アシストカード(カード型データベース)	9,700円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
フロッピーケース(100枚収納可能、鍵付き)	3,980円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付き)	32,800円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構)	23,000円
98メンテナンスキット2	サービス
定価合計	600,680円

特価399,800円

月額	ボーナス
9,000円×36回	ボーナス24,700円×6回
6,000円×48回	ボーナス25,400円×8回
4,000円×60回	ボーナス27,400円×10回
7,400円×72回	ボーナス なし

プラン1706 98RX21お買得ハードディスクセット TELにて

品名	価格
PC-9801RX21(16ビットCPU80286搭載)	338,000円
PC-TV454(TVチューナ内蔵、高解像度CRT)	128,300円
びるとSR4(40MB、内蔵型ハードディスク)	118,000円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
フロッピーケース(100枚収納可能、鍵付)	3,980円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
98メンテナンスキット2	サービス
定価合計	617,480円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス27,300円×6回
7,000円×48回	ボーナス26,100円×8回
5,000円×60回	ボーナス27,100円×10回
8,200円×72回	ボーナス なし

プラン707 98RX21お買得ワープロセット TELにて

品名	価格
PC-9801RX21(16ビットCPU80286搭載)	338,000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31mm、高解像度CRT、チルト台付き)	74,800円
PC-PR101TL3(80桁、24ドットカラー熱転写プリンタ)	69,800円
一太郎Ver4.3(ワープロソフト)	58,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
フロッピーケース(100枚収納可能、鍵付き)	3,980円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付き)	32,800円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構)	23,000円
一太郎入門ビデオ	サービス
98メンテナンスキット2	サービス
定価合計	611,580円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
9,000円×36回	ボーナス30,300円×6回
7,000円×48回	ボーナス23,700円×8回
5,000円×60回	ボーナス25,100円×10回
7,900円×72回	ボーナス なし

プラン708 98RX21お買得ミュージックセット TELにて

品名	価格
PC-9801RX21(16ビットCPU80286搭載)	338,000円
PC-KD854N(ドットピッチ0.39mm、高解像度CRT、チルト台付き)	84,800円
ミュージ郎Jr(楽譜作成・演奏システム、音源モジュール付き)	98,000円
CA-30(インテリジェントアレンジャー)	49,800円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
RC-X35(ビクター、CDラジカセ)	33,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
フロッピーケース(100枚収納可能、鍵付き)	3,980円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
98メンテナンスキット2	サービス
定価合計	636,780円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス32,500円×6回
8,000円×48回	ボーナス24,200円×8回
6,000円×60回	ボーナス24,400円×10回
8,700円×72回	ボーナス なし

プラン709 98RX超お買得ワープロアートセット

品名	価格
PC-9801RX21(16ビットCPU80286搭載)	338,000円
PC-TV354(TVチューナー内蔵、高解像度CRT)	110,000円
PC-PR101TL3(80桁、24ドットカラー熱転写プリンタ)	69,800円
GT-1000(A7サイズ、フルカラースキャナー、自動読み取り機能)	79,800円
#5220(スキャナー接続ケーブル)	7,500円
一太郎Ver4.3(ワープロソフト)	58,000円
PC286PO5(日本語MS-DOS Ver2.11)	18,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
フロッピーケース(100枚収納可能、鍵付き)	3,980円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
一太郎入門ビデオ	サービス
多機能グラフィックソフト(¥28,000相当)	サービス
98メンテナンスキット2	サービス
定価合計	696,280円

特価475,000円

月額	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス33,600円×6回
8,000円×48回	ボーナス25,000円×8回
6,000円×60回	ボーナス25,100円×10回
8,800円×72回	ボーナス なし

売りつくし50台限り

プラン710 98RX21超お買得ビジネスセット

品名	価格
PC-9801RX21(16ビットCPU80286搭載)	338,000円
PC-KD854N(ドットピッチ0.39mm、高解像度CRT、チルト台付き)	84,800円
HG-3000PC(136桁、24ドット超高速インクジェットプリンタ)	248,000円
PIEXE(ワープロソフト)	48,000円
アシストカルク(表計算ソフト)	9,700円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
フロッピーケース(100枚収納可能、鍵付き)	3,980円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
PIEXE入門ビデオ	サービス
98メンテナンスキット2	サービス
定価合計	761,680円

特価489,800円

月額	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス36,500円×6回
8,000円×48回	ボーナス27,200円×8回
6,000円×60回	ボーナス27,000円×10回
9,100円×72回	ボーナス なし

プラン1711 98RX21本格ビジネスセット TELにて

品名	価格
PC-9801RX21(16ビットCPU80286搭載)	338,000円
PC-KD853N(ドットピッチ0.31mm、高解像度CRT、チルト台付)	118,000円
VP-2050PC(136桁、24ドットシリアルカラー漢字プリンタ)	158,000円
VP2050CSFS(シートフィーダ、カット紙の連続給紙)	30,000円
VP2050PTU(連続用紙の給紙)	10,000円
びるとSR4(40MB、内蔵型ハードディスク)	118,000円
EMJ-2000mkIII(EMS対応、2MB増設ラムディスク)	44,800円
Lotus1-2-3R2.2J(表計算、データベース、グラフ作成ソフト)	98,000円
一太郎Ver4.3(ワープロソフト)	58,000円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
フロッピーケース(100枚収納可能、鍵付)	3,980円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
一太郎入門ビデオ	サービス
ロータス入門ビデオ	サービス
98メンテナンスキット2	サービス
定価合計	1,005,980円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
12,000円×48回	ボーナス38,200円×8回
10,000円×60回	ボーナス32,300円×10回
8,000円×72回	ボーナス32,000円×12回
13,300円×72回	ボーナス なし



LET'S CALL WAVE·EYE

迷ったら、迷わずTELして下さい。

お申し込みは料金無料のフリーコール又は、フリーダイヤルで！

0120-00-9898
0088-22-5555

受付時間 AM9:30▶PM9:00 電話一本即納！

藤沢	0466(43)1775	静岡	0542(54)0696
札幌	011(771)4971	名古屋	052(581)4325
盛岡	0196(24)3172	大阪	06(362)5057
仙台	022(267)5371	広島	082(293)0811
新潟	0252(75)5076	福岡	092(481)0502
東京	03(226)9286	FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい。〈特価は税別〉

PC-9801RS21

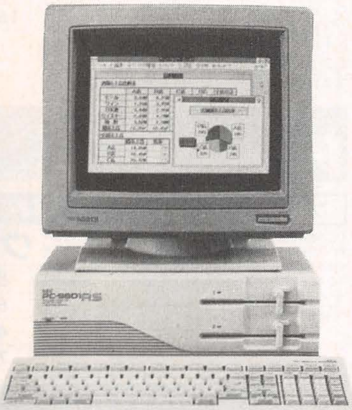
高度化するオフィスワークを力強くサポートする32ビットエントリーモデル



PC-9801RS51

ビジネスユースでは、もはやあたりまえ!!

40MB 固定ディスク内蔵



プラン712　98RS51お買得基本セット　TELにて

品目	価格
PC-9801RS51(32ビットCPU80386SX搭載、40MBハードディスク内蔵)	568,000円
CU-14FD(0.31ミリ、4050文字高解像度CRT、チルト台付)	74,800円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
98メンテナンスキット2	サービス
定価合計	670,600円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス34,200円×6回
8,000円×48回	ボーナス25,400円×8回
6,000円×60回	ボーナス25,500円×10回
8,800円×72回	ボーナス　なし

プラン713　98RS51お買得ワープロセット　TELにて

品目	価格
PC-9801RS51(32ビットCPU80386SX搭載、40MBハードディスク内蔵)	568,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
PC-PR150V(80桁、48ドット、カラー熱転写プリンタ)	99,800円
PIEXE(ワープロソフト、図形編集機能付)	48,000円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
98メンテナンスキット2	サービス
定価合計	828,800円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
12,000円×36回	ボーナス41,900円×6回
10,000円×48回	ボーナス28,800円×8回
8,000円×60回	ボーナス26,400円×10回
10,700円×72回	ボーナス　なし

PIEXE入門ビデオプレゼント

プラン714　98RS51簡単会計&ワープロセット

品目	価格
PC-9801RS51(32ビットCPU80386SX、40MBハードディスク内蔵)	568,000円
PC-KD853N(ドットピッチ0.31mm、高解像度CRT、チルト台付き)	11,800円
PC-PR201J(136桁、シリアルカラー漢字プリンタ)	215,000円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
PCA会計II(らくらく個人編)青色申告用ソフト	98,000円
一太郎Ver4.3)ワープロソフト)	58,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
フロッピーケース(100枚収納可能、鍵付き)	3,980円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
一太郎入門ビデオ	サービス
98メンテナンスキット2	サービス
定価合計	1,090,180円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
20,000円×36回	ボーナス31,300円×6回
15,000円×48回	ボーナス28,000円×8回
12,000円×60回	ボーナス26,800円×10回
14,200円×72回	ボーナス　なし

プラン715　RS21お買い得基本セット　TELにて

品目	価格
PC-9801RS21(32ビットCPU80386SX搭載)	398,000円
CU-14FD(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付き)	74,800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
98メンテナンスキット2	サービス
定価合計	482,600円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
7,000円×36回	ボーナス23,800円×6回
5,000円×48回	ボーナス21,300円×8回
3,000円×60回	ボーナス25,000円×10回
6,200円×72回	ボーナス　なし

プラン716　RS21超お買得ワープロアートセット

品目	価格
PC-9801RS21(32ビットCPU80386SX搭載)	398,000円
CU-14FD(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付き)	74,800円
PC-PR150V(80桁、48ドット、カラー熱転写プリンタ)	99,800円
ユーカラart(ワープロソフト、グラフィック作成機能付)	40,000円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS.Ver3.3B)	18,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
A4カット紙100枚	400円
98メンテナンスキット2	サービス
定価合計	641,800円

特価439,800円

月額	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス26,600円×6回
7,000円×48回	ボーナス25,600円×8回
5,000円×60回	ボーナス26,600円×6回
8,100円×72回	ボーナス　なし

プラン717　RS21一番人気ワープロセット

品目	価格
PC-9801RS21(32ビットCPU80386SX搭載)	398,000円
XC-1498C(0.28ミリ、高解像度CRT、ノングレア搭載)	99,800円
PC-PR101TL3(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
一太郎Ver4.3(ワープロソフト)	58,000円
PS98-017HMW(日本語MS-DOS、Ver3.3B)	18,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク)	32,800円
A4カット紙100枚	400円
98メンテナンスキット2	サービス
定価合計	687,600円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
11,000円×36回	ボーナス24,400円×6回
8,000円×48回	ボーナス22,500円×8回
6,000円×60回	ボーナス23,000円×10回
8,500円×72回	ボーナス　なし

一太郎入門ビデオプレゼント

プラン718　RS21お買い得ミュージックセット　TELにて

品目	価格
PC-9801RS21(32ビットCPU80386SX搭載)	398,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付き)	89,800円
ミュージロウ(128種のシンセ音色、64種のPCM音色、ETC)	158,000円
CF-10((デジタルフェーダー各トラックの音量、定位を同時コントロール)	22,000円
CN-20(鍵盤状に並んだキーを押すだけで音符を入力)	22,000円
ミュージ郎データ曲集3巻	10,500円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
SRS-150EX(AV対応防磁設計、15W+15Wの大迫力)	24,300円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
98メンテナンスキット2	サービス
定価合計	753,400円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
13,000円×36回	ボーナス32,300円×6回
10,000円×48回	ボーナス26,000円×8回
8,000円×60回	ボーナス24,000円×10回
10,400円×72回	ボーナス　なし

プラン1719　RS21超お買得ビジネスセット　TELにて

品目	価格
PC-9801RS21(32ビットCPU80386SX搭載)	398,000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31mm、高解像度CRT、チルト台付)	74,800円
CR-3415CL(136桁、シリアルドットカラー漢字プリンタ)	148,000円
びるとSR4(40MB、内蔵型ハードディスク)	118,000円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
一太郎Ver4.3(ワープロソフト)	58,000円
Lotus1-2-3R2.2J(表計算、データベース、グラフ作成ソフト)	98,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
フロッピーケース(100枚収納可能、鍵付)	3,980円
一太郎入門ビデオ	サービス
ロータス入門ビデオ	サービス
定価合計	927,580円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
15,000円×36回	ボーナス35,100円×6回
12,000円×48回	ボーナス25,600円×8回
9,000円×60回	ボーナス27,700円×10回
11,800円×72回	ボーナス　なし

プラン720　98RS21レーザープリンタセット

品目	価格
PC-9801RS21(32ビットCPU80386SX搭載)	398,000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31mm、高解像度CRT、チルト台付き)	74,800円
LBP-B406S「LIPS II +」(レーザービームプリンタ)	498,000円
CRC-MH4B(40MBハードディスク、I/Fケーブル付き)	99,800円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
フロッピーケース(100枚収納可能、鍵付き)	3,980円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
98メンテナンスキット2	サービス
定価合計	1,103,780円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
20,000円×36回	ボーナス45,100円×6回
15,000円×48回	ボーナス38,800円×8回
13,000円×60回	ボーナス29,800円×10回
15,500円×72回	ボーナス　なし

ON FREEDIAL !! 0120-00-9898 0088-22-5555



お申し込みは料金無料のフリーコール又は、フリーダイヤルで！

0120-00-9898
0088-22-5555

受付時間 AM9:30▶PM9:00

電話一本即納！

藤沢	0466(43)1775	静岡	0542(54)0696
札幌	011(771)4971	名古屋	052(581)4325
盛岡	0196(24)3172	大阪	06(362)5057
仙台	022(267)5371	広島	082(293)0811
新潟	0252(75)5076	福岡	092(481)0502
東京	03(226)9286	FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい。〈特価は税別〉

新型ノート型パソコン 好評受付中！

- ●PC-9801NS 標準価格298,000円の品 ウェーブ・アイ特価
- ●PC-9801NS-20 標準価格448,000円の品 ウェーブ・アイ特価
- ●PC-286BOOK-STD 標準価格258,000円の品 ウェーブ・アイ特価
- ●PC-286BOOK-H20 標準価格378,000円の品 ウェーブ・アイ特価

ウェーブ・アイ特価はお電話で
下記のプランにも組込み可能です。

PC-286 NOTE F



A4ファイルサイズ、2.5kg42mm
3.5インチFDD+ICCD
連続電池動作約3時間。

プラン734 286NOTE-F基本セット TELにて

PC-286NOTE-F(ノートタイプパソコン)	198,000円
PCRDC(1.25MバイトRAMドライブカード)	38,000円
ラップトップメンテナンスキット	サービス
定価合計	236,000円

ウェーブ・アイ特価

6,500円×24回	ボーナス17,400円×4回
5,500円×30回	ボーナス12,800円×5回
5,000円×36回	ボーナス 9,000円×6回
4,200円×60回	ボーナス なし

プラン735 286NOTE-Fお買得セット TELにて

PC-286NOTE-F(ノートタイプパソコン)	198,000円
PCRDC (1.25MBRAMドライブカード)	38,000円
Little-F(外付け3.5インチディスクドライブ)	39,800円
ドライブ接続ケーブル	9,800円
ラップトップメンテナンスキット	サービス
定価合計	285,600円

ウェーブ・アイ特価

8,500円×24回	ボーナス17,900円×4円
7,000円×30回	ボーナス14,000円×5回
6,000円×36回	ボーナス11,600円×6回
5,100円×60回	ボーナス なし

プラン736 286NOTE-Fお買得ワープロセット TELにて

PC-286NOTE-F(ノートタイプパソコン)	198,000円
PCRDC(1.25MバイトRAMドライブカード)	38,000円
PCNP1(PIEXEカード、ワープロソフト)	63,000円
PC-PR101TL3(80桁24ドット、カラー熱転写プリンタ)	69,800円
PCPRCB1(プリンター接続ケーブル)	6,800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
ラップトップメンテナンスキット	サービス
定価合計	385,800円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×24回	ボーナス13,400円×4回
9,000円×30回	ボーナス15,400円×5回
8,000円×36回	ボーナス11,000円×6回
6,400円×60回	ボーナス なし

プラン737 286NOTE-F超お買得ビジネスセット TELにて

PC-286NOTE-F(ノートタイプパソコン)	198,000円
PCRDC(1.25MバイトRAMドライブカード)	38,000円
PC-PR102TL3(80桁、日本語、熱転写プリンタ)	50,000円
PCPRCB1(プリンター接続ケーブル)	6,800円
PCM31(日本語MS-DOSVer4.01)	18,000円
PCNMC(2400bpsモデムカード)	32,800円
アシストコール(通信ソフト)	9,700円
アシストカルク(表計算ソフト)	9,700円
アシストワード(ワープロソフト)	9,700円
PCNCC2(キャリングケース)	12,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
ラップトップメンテナンスキット	サービス
定価合計	394,900円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×30回	ボーナス19,900円×5回
8,000円×36回	ボーナス14,800円×6回
7,000円×48回	ボーナス 7,000円×8回
6,800円×60回	ボーナス なし

PC-9801n

プラン738 98noteお買得通信セット TELにて

PC-9801N(16ビットCPU、V30搭載、ノート型パソコン)	248,000円
PC-9801N-06(内蔵型モデムボード、2400bps、MNP5)	49,000円
アシストコール(通信ソフト)	9,700円
PS98-017-HV(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
ラップトップメンテナンスキット	サービス
定価合計	324,700円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×24回	ボーナス24,400円×4回
6,000円×36回	ボーナス14,400円×6回
4,500円×48回	ボーナス12,000円×8回
5,400円×60回	ボーナス なし

プラン740 98noteお買得ワープロセット TELにて

PC-9801N(16ビットCPU V30搭載、ノート型パソコン)	248,000円
PC-PR101TL3(80桁、24ドット、カラー熱転写プリンター)	69,800円
PC-9801N-19(プリンター接続ケーブル)	7,800円
オールインワンNOTE(表計算、ワープロ、グラフ作成機能)	39,000円
TN-98E (バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
PS98-017-HV(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
ラップトップメンテナンスキット	サービス
定価合計	392,400円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス22,000円×4回
7,000円×36回	ボーナス14,700円×6回
4,500円×60回	ボーナス10,000円×10回
5,300円×72回	ボーナス なし

プラン741 98note本格ビジネスセット TELにて

PC-9801N(16ビットCPU、V30搭載、ノート型パソコン)	248,000円
PC-PR150V(80桁、48ドット、カラー熱転写プリンタ)	99,800円
PC-9801N-19(専用プリンタ接続ケーブル)	7,800円
PC-9801N-06(内蔵型モデムボード、2400bps、MNP5)	49,000円
PS98-017-HV(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
アシストコール(通信ソフト)	9,700円
アシストカルク(表計算ソフト)	9,700円
一太郎DASH(ノート専用ワープロソフト)	39,000円
Little F(外付け3.5インチディスクドライブ)	39,800円
PC-9801N-15(FDD接続ケーブル)	9,800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスパッド	1,000円
ラップトップメンテナンスキット	サービス
定価合計	541,800円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス22,600円×6回
7,000円×48回	ボーナス17,700円×8回
5,000円×60回	ボーナス20,000円×10回
7,200円×72回	ボーナス なし

ラップトップメンテナンスキット

- ●フロッピー10枚
- ●携帯用フロッピーケース
- ●カード型電卓
- ●クリーニングディスク



これが本当の98walkingステーション!! NECパソコン手帳ET-1 98シリーズと接続も可能



プラン790 ET-1基本セット TELにて

PI-ET1(PC電子手帳)	34,800円
PI-ET1-1(充電式バッテリーアダプタ)	9,800円
PI-ET1-RC2(64KB RAMカード)	15,000円
PI-ET1-SC1(英和辞書カード)	8,800円
定価合計	68,400円

ウェーブ・アイ特価

10,200円×6回	ボーナス なし
5,200円×12回	ボーナス なし
3,600円×18回	ボーナス なし



LET'S CALL WAVE·EYE

迷ったら、迷わずTELして下さい。

時代に熱く応える、ウェーブ・アイ

X68000PROⅡ

プラン742　X68000 PROⅡ 純正基本セット　TELにて

品名	価格
CZ-653C	285,000円
CZ-603D (0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	89,800円
X68000メンテナンスキット2	サービス
定価合計	374,800円

ウェーブ・アイ特価

プラン743　X68000PROⅡ純正基本セット　TELにて

品名	価格
CZ-653C	285,000円
CZ-604D(0.31ミリ、スピーカー付高解像度CRT)	94,800円
AP-850(48ドットカラー熱転写プリンタ)	92,800円
#8226(プリンタ接続ケーブル)	6,800円
グラナダ(MIDI対応アクションゲーム)	8,800円
ポピュラス(神様シュミレーションゲームあなたも神になれる)	9,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
X68メンテナンスキット2	サービス
定価合計	498,400円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
9,000円×36回	ボーナス25,400円×6回
6,000円×48回	ボーナス25,900円×8回
4,000円×60回	ボーナス27,800円×10回
7,500円×72回	ボーナス　なし

プラン744　X68000PROⅡ通信セット　TELにて

品名	価格
CZ-653C	285,000円
CZ-603D(0.31ミリ高解像度CRT、チルト台付き)	89,800円
COMSTARZ2424/5	44,800円
Communication PRO-68K(通信ソフト)	19,800円
ポピュラス(神様シミュレションゲームあなたも神になれる)	9,800円
グラナダ(MIDI対応アクションゲーム)	8,800円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付き)	32,800円
WD-001G(椅子、ガス式上下調節構)	23,000円
X68メンテナンスキット2	サービス
定価合計	513,800円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス17,200円×6回
6,000円×48回	ボーナス24,200円×8回
4,000円×60回	ボーナス26,400円×10回
7,200円×72回	ボーナス　なし

プラン745　X63000PROⅡお買得グラフィックセット　TELにて

品名	価格
CZ-653C	285,000円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付き)	89,800円
AP-850(48ドットカラー熱転写プリンタ)	92,800円
#8226(プリンタ接続ケーブル)	6,800円
#5220(スキャナー接続ケーブル)	7,500円
GT-1000(A7サイズ、カラーイメージスャナー、自動読みとり機能付)	79,800円
Z'sStaff PRO-68K(グラフィックソフト)	58,000円
グラナダ(MIDI対応アクションゲーム)	8,800円
ポピュラス(神様シュミレーションゲームあなたも神になれる)	9,800円
プリンター用紙(A4カット紙)	400円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク)	32,800円
WD-001G(椅子、ガス式上下調節機構)	23,000円
X68メンテナンスキット2	サービス
定価合計	694,500円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
12,000円×36回	ボーナス31,600円×6回
9,000円×48回	ボーナス26,800円×10回
7,000円×60回	ボーナス25,700円×10回
9,700円×72回	ボーナス　なし

X68000EXPERTⅡ・EXPERTⅡHD

プラン746　X68000 EXPERTⅡ 純正基本セット　TELにて

品名	価格
CZ-603C	338,000円
CZ-603D (0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	89,800円
X68メンテナンスキット2	サービス
定価合計	427,800円

ウェーブ・アイ特価

プラン747　X68000EXPERTⅡお買得基本セット　TELにて

品名	価格
CZ-603C	338,000円
CZ-605D	115,000円
AP-850(48ドットカラー熱転写プリンタ)	92,800円
#8226(プリンタ接続ケーブル)	6,800円
XE-1AP(アナログジョイパット)	12,800円
グラナダ(MIDI対応アクションゲーム)	8,800円
サンダーブレード	9,500円
ポピュラス(神様シュミレーションゲームあなたも神になれる)	9,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
X68メンテナンスキット2	サービス
定価合計	593,900円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス34,200円×6回
8,000円×48回	ボーナス25,400円×8回
6,000円×60回	ボーナス25,500円×10回
8,800円×72回	ボーナス　なし

プラン748　X68000EXPERTⅡ自主制作アニメセット　TELにて

品名	価格
CZ-603C	338,000円
CZ-605D	115,000円
AP-850(48ドットカラー熱転写プリンタ)	92,800円
#8226(プリンタ接続ケーブル)	6,800円
サイクロンExpress68	78,000円
サイクロンアニメキット68EX	7,800円
グラナダ(MID対応アクションゲーム)	8,800円
ポピュラス(神様シュミレーションゲームあなたも神になれる)	9,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
X68メンテナンスキット2	サービス
定価合計	657,400円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
12,000円×36回	ボーナス31,800円×6回
10,000円×48回	ボーナス21,000円×8回
8,000円×60回	ボーナス19,800円×10回
9,800円×72回	ボーナス　なし

プラン749　X68000EXPERTⅡお買得ミュージックセット　TELにて

品名	価格
CZ-603C	338,000円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	89,800円
AP-850(48ドットカラー熱転写プリンタ)	92,800円
#8226(プリンタ接続ケーブル)	6,800円
MT-32(ローランドMIDI音源モジュール)	64,800円
SX-68K(MIDIインターフェースボード)	19,800円
SRS-D3K(SONY防磁型スピーカースーパーウーファーのセット)	20,800円
MusicStadio(MIDIマルチレコーディングソフト)	25,800円
MusicPMO-68K(MIDI楽譜作成、演奏ソフト)	28,800円
ソングライブラリ(101曲)	8,800円
XE-1AJ(サイバースティック)	23,800円
グラナダ(MIDI対応アクシンョンゲーム)	8,800円
ポピュラス(神様シュミレーションゲームあなたも神になれる)	9,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
X68メンテナンスキット2	サービス
定価合計	739,000円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
14,000円×36回	ボーナス32,200円×6回
10,000円×48回	ボーナス30,600円×8回
8,000円×60回	ボーナス29,900円×10回
10,900円×72回	ボーナス　なし



ひらかれた知性。

見はてぬ夢の象徴。
次代のインテリジェンス、"SX-WINDOW"搭載。

X68000 新シリーズ

プラン752　X68000 SUPER-HD 純正基本セット　TELにて

品名	価格
CZ-623C(80M HDD内蔵)	498,000円
CZ-613D-TAK(0.31ミリ超高精細度CRT)	135,000円
X68メンテナンスキット2	サービス
定価合計	633,000円

予約受付中

X68000EXPERTⅡHD

プラン750　X68000EXPERTⅡHD 純正基本セット　TELにて

品名	価格
CZ-613C(40MBハードディスク内蔵)	448,000円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	89,800円
X68000メンテナンスキット2	サービス
定価合計	537,800円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス23,200円×6回
7,000円×48回	ボーナス22,600円×8回
5,000円×60回	ボーナス23,900円×10回
7,700円×72回	ボーナス　なし

プラン751　X68000EXPERTⅡHD 本格アートセット　TELにて

品名	価格
CZ-613C(40MBハードディスク内蔵)	448,000円
CZ-613D(0.31ミリ、スピーカ付、高解像度CRT)	135,000円
AP-850(80桁、48ドット、カラー熱転写プリンタ)	14,300円
#8226(プリンタ接続ケーブル)	6,800円
Z'sSTAFF-PRO68K(高機能グラフィック作成ソフト)	58,000円
PSY-CRONE68K(3次元コンピュータグラフィックツール)	58,000円
GT-1000(A7サイズ、カラーイメージスャナー自動読み取り機構)	79,800円
#5220(スキャナー接続ケーブル)	7,500円
CZ-6VT1(カラーイメージユニット、ビデオ映像を入力)	69,800円
アフターバーナー	9,200円
ナイトアームズ	9,700円
XE1-AJ(サイバースティック)	23,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
フロッピーケース(100枚収納可能、鍵付)	2,980円
X68000メンテナンスキット2	サービス
定価合計	992,580円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
20,000円×36回	ボーナス36,600円×6回
16,000円×48回	ボーナス26,200円×8回
13,000円×60回	ボーナス24,300円×10回
14,700円×72回	ボーナス　なし

X68000メンテナンスキット2

- フロッピー10枚
- クリーニングディスク
- マウスパッド
- ディスプレイフィルター





LET'S CALL WAVE·EYE

迷ったら、迷わずTELして下さい。

お申し込みは料金無料のフリーコール又は、フリーダイヤルで！

0120-00-9898
0088-22-5555

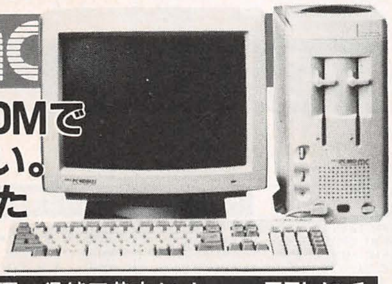
受付時間

AM9:30▶PM9:00　**電話一本即納！**

藤沢	0466(43)1775	静岡	0542(54)0696
札幌	011(771)4971	名古屋	052(581)4325
盛岡	0196(24)3172	大阪	06 (362) 5057
仙台	022(267)5371	広島	082(293)0811
新潟	0252(75)5076	福岡	092(481)0502
東京	03 (226) 9286	FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい。〈特価は税別〉

PC-8801MC



88 & CD-ROMで楽しさケタ違い。さらに拡がったボクらの88。

プラン753　88MCお買い得純正基本セット　TELにて

品名	価格
PC-8801MCmodel2(CD-ROM搭載)	199,000円
PC-KD862S(0.39ミリ、高解像度CRT、スピーカ内蔵)	99,800円
TN-88B(マウス)	7,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
88メンテナンスキット2	サービス
定価合計	307,600円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
8,000円×24回	ボーナス18,100円×4回
5,000円×36回	ボーナス15,700円×6回
3,000円×48回	ボーナス17,600円×8回
4,900円×60回	ボーナス　なし

プラン754　88MC超お買得基本セット　34%引

品名	価格
PC-8801MCmodel2(CD-ROM搭載)	199,000円
PC-PR101TL3(80桁、24ドット、カラー熱転写プリンタ)	69,800円
CU-14FD(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	74,800円
TN-88B(マウス)	7,800円
JOY-CONT-Turbo3(ダブルトリガー連射式ジョイコントローラー)	2,200円
フロッピーケース(100枚収納、鍵付)	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク)	32,800円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構)	23,000円
88メンテナンスキット2	サービス
定価合計	413,780円

特価269,000円

月々	ボーナス
9,000円×24回	ボーナス22,600円×4回
5,000円×36回	ボーナス23,000円×6回
3,000円×48回	ボーナス23,300円×8回
5,700円×60回	ボーナス　なし

プラン755　88MCお買い得ワープロアートセット　36%引

品名	価格
PC-8801MCmodel2(CD-ROM搭載)	199,000円
CU-14FD(0.31ミリ高解像度CRT)	74,800円
PC-PR150V(80桁、48ドット、カラー熱転写プリンタ)	99,800円
ユーカラart(ワープロソフト、グラフィック作成機能付き)	30,000円
TN-88B(マウス)	7,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
フロッピーケース(100枚収納、鍵付き)	2,980円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク)	32,800円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構)	23,000円
88メンテナンスキット2	サービス
定価合計	471,580円

特価299,000円

月々	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス25,200円×4回
6,000円×36回	ボーナス22,900円×6回
4,000円×48回	ボーナス21,900円×8回
6,400円×48回	ボーナス　なし

88メンテナンスキット2

- フロッピー10枚
- クリーニングディスク
- ディスプレイフィルター
- ホコリキャッチャー



PC-98DO

プラン760　98DOお買い得基本セット　TELにて

品名	価格
PC-98DO(98VM、88MAのソフトが使用可能)	298,000円
CU-14FD(0.31ミリ、4050文字、高解像度カラーCRT、チルト台付き)	74,800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
遥かなるオーガスタ(ゴルフシュミレーションゲーム)	12,800円
斬(ZAN)(シュミレーションゲーム)	9,800円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	406,200円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス16,900円×4回
5,000円×36回	ボーナス23,100円×6回
3,000円×48回	ボーナス23,400円×8回
5,700円×60回	ボーナス　なし

プラン761　98DOおもしろ大画面セット　TELにて

品名	価格
PC-98DO(98VM、88MAのソフトが使用可能)	298,000円
CU-21HD(21型、アンプ内蔵、脱着可能スピーカ搭載)	148,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
斬(ZAN)(シュミレーションゲーム)	9,800円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	466,600円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
7,000円×36回	ボーナス24,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス21,400円×8回
3,000円×60回	ボーナス25,100円×10回
7,100円×72回	ボーナス　なし

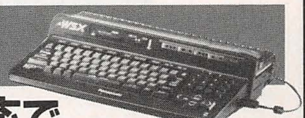
プラン762　98DO超お買い得初心者用ワープロアートセット　39%引

品名	価格
PC-98DO(98VM、88MAのソフトが使用可能)	298,000円
CU-14FD(0.31ミリ、4050文字、高解像度カラーCRT、チルト台付き)	74,800円
PC-PR101TL3(80桁、24ドット、カラー熱転写プリンタ)	69,800円
ユーカラart(ワープロソフト、グラフィック作成機能付き)	40,000円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク)	32,800円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構)	23,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
98メンテナンスキット	サービス
定価合計	567,600円

特価359,800円

月々	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス22,900円×6回
6,000円×48回	ボーナス19,300円×8回
4,000円×60回	ボーナス22,300円×10回
6,600円×72回	ボーナス　なし

A1 WSX



48ドットカラー対応でワープロ機能もますます進化。

プラン756　FS-A1WSXお買い得基本セット　TELにて

品名	価格
FS-A1WSX(MSX2+)	69,800円
TH14G2(14型、TV内蔵専用CRT)	60,000円
イース3(ゲームソフト)	8,700円
JOY-CONT turbo3(ダブルトリガー、連射式ジョイコントローラー)	2,200円
ブランクディスケット(3.5インチ2DD)10枚	17,000円
定価合計	157,700円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
9,800円×12回	ボーナス　なし
6,700円×18回	ボーナス　なし
5,100円×24回	ボーナス　なし
3,500円×36回	ボーナス　なし

プラン757　FS-A1WSXグラフィックセット　TELにて

品名	価格
FS-A1WSX(ワープロ機能内蔵MSX2+)	69,800円
FW-RSU1W(イメージスキャナ、写真イラストの読みとり)	24,800円
FS-IFA1(スキャナーインターフェース)	9,800円
HBP-F1C(24ドット、カラー熱転写プリンタ)	49,800円
EGG-MOUSE(200カウントマウス)	5,500円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
ブランクディスケット(3.5インチ2DD)10枚	17,000円
定価合計	177,100円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
11,200円×12回	ボーナス　なし
5,800円×24回	ボーナス　なし
4,000円×36回	ボーナス　なし
3,100円×48回	ボーナス　なし

F1XV



作曲・自作アニメ・ワープロと
パソコンが初めてでも多彩に使いこなせるF1-XV

プラン758　F1XV基本セット　限定100台　40%引

品名	価格
HB-F1XV(MSX2+)	69,800円
FS-PW1(24ドット、熱転写プリンタ)	49,800円
JOY-CONT turob3(ダブルトリガー、連射式ジョイコントローラー)	2,200円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
フロッピーケース(100枚収納可能、鍵付き)	2,980円
ブランクディスケット(3.5インチ2DD)10枚	17,000円
定価合計	142,180円

特価　89,800円

月々	ボーナス
8,100円×12回	ボーナス　なし
5,500円×18回	ボーナス　なし
4,200円×24回	ボーナス　なし

プラン759　F1XV本格セット　TELにて

品名	価格
HB-F1XV(MSX2+)	69,800円
TH-14G2(14型、TV内蔵専用CRT)	60,000円
FS-VC3011A(専用RGB接続ケーブル)	3,000円
HBP-F1C(24ドット、カラー熱転写プリンター)	49,800円
SRS-150EX(AV対応防磁設計、15W+15Wの大迫力)	24,300円
JOY-CONT turob3(ダブルトリガー、連射式ジョイコントローラー)	2,200円
ブランクディスケット(3.5インチ2DD)10枚	17,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
定価合計	226,500円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×12回	ボーナス30,100円×2回
7,000円×18回	ボーナス19,600円×3回
5,000円×24回	ボーナス 1,700円×4回
5,400円×36回	ボーナス　なし

ON FREEDIAL !! 0120-00-9898　0088-22-5555

時代に熱く応える、ウェーブ・アイ

FM TOWNS ひろがる ひろがる FMタウンズワ

HDDを内蔵した新モデルの登場に 一層パワーアップしたタウンシリー

FM TOWNS 2F

使いやすさ、機能で さらにパワーアップした FM TOWNS。

プラン763 FM-TOWNS-2Fお買得基本セット TELにて

品名	価格
FM-TOWNS-2F(32ビットCPU80386搭載、FDD2機)	378,000円
FMT-DP531(ドットピッチ0.38mm、高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB105(JIS配列キーボード、テンキー付)	30,000円
B276A010(TOWNSシステムV1.1、LEVEL20)	20,000円
オペレーションウルフ(人気のアーケードゲーム)	9,800円
SIM-CITY(パソコンの中に町を建設、繁栄崩壊はアナタ次第)	8,800円
マウスパッド	1,000円
フロッピー収納ケース(40枚収納可能)	2,980円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付)	32,800円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構)	23,000円
TOWNSメンテナンスキット2	サービス
定価合計	596,180円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
9,000円×36回	ボーナス20,800円×6回
7,000円×48回	ボーナス16,300円×8回
5,000円×60回	ボーナス18,800円×10回
7,000円×72回	ボーナス なし

プラン764 FM-TOWNS-2F簡単通信セット TELにて

品名	価格
FM-TOWNS-2F(32ビットCPU80386搭載、FDD2機)	378,000円
FMT-DP531(ドットピッチ0.38mm、高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB101(JIS配列キーボード)	20,000円
B276A010(TOWNSシステムV1.1、LEVEL20)	20,000円
PV-A24MNP5(2400bpsモデム、MNPクラス5)	54,800円
富士通HABITAT(絵が動くハイパー通信セット)	6,800円
スーパーオデッセイ	9,800円
SIM-CITY(パソコンの中に町を建設、繁栄崩壊はアナタ次第)	8,800円
マウスパッド	1,000円
フロッピー収納ケース(40枚収納可能)	2,980円
TOWNSメンテナンスキット2	サービス
定価合計	591,980円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス20,000円×6回
8,000円×48回	ボーナス14,400円×8回
6,000円×60回	ボーナス16,200円×10回
7,500円×72回	ボーナス なし

プラン765 FM-TOWNS-2F超お買得セット TELにて

品名	価格
FM-TOWNS-2F(32ビットCPU80386搭載、FDD2機)	378,000円
FMT-DP531(ドットピッチ0.38mm、高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB105(JIS配列キーボード、テンキー付き)	30,000円
B276A010(TOWNSシステムV1.1LEVEL20)	20,000円
FMPR-204B(80桁、24ドットカラー熱転写プリンタ)	80,000円
FM-60-711(プリンタ接続ケーブル)	6,800円
F・BASIC386(Fベーシック開発言語)	25,000円
日本語MS-DOS Ver3.1	18,000円
シューティングTOWNS(簡単にゲームが作れます)	12,800円
信長の野望戦国群雄伝	11,800円
BURAI上巻(RPGゲーム)	8,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
フロッピー収納ケース(40枚収納可能)	2,980円
TOWNSメンテナンスキット2	サービス
定価合計	684,380円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
11,000円×36回	ボーナス27,400円×6回
9,000円×48回	ボーナス18,800円×8回
7,000円×60回	ボーナス19,000円×10回
8,800円×72回	ボーナス なし

プラン766 FM-TOWNS-2Fお買得ミュージックセット TELにて

品名	価格
FM-TOWNS-2F(32ビットCPU80386搭載、FDD2機)	378,000円
FMT-DP531(ドットピッチ0.38mm、高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB105(JIS配列キーボード、テンキー付き)	30,000円
B276A010(TOWNSシステムV1.1LEVEL20)	20,000円
Music-PRO-TOWNS(楽譜作成演奏ソフト)	19,800円
FMPR-204B(80桁、24ドットカラー熱転写プリンタ)	80,000円
FM60-711(プリンタ接続ケーブル)	6,800円
FMT-SP101(アンプ内蔵2ウェイ25W+25Wの大迫力スピーカ)	29,800円
ダンジョンマスター(本格RPGゲーム)	9,700円
遙かなるオーガスタ(ゴルフシュミレーションゲーム)	12,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
フロッピー収納ケース(40枚収納可能)	2,980円
TOWNSメンテナンスキット2	サービス
定価合計	618,080円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
11,000円×36回	ボーナス28,000円×6回
9,000円×48回	ボーナス19,300円×8回
7,000円×60回	ボーナス19,400円×10回
8,800円×72回	ボーナス なし

プラン1767 FM-TOWNS-2F本格ワープロセット TELにて

品名	価格
FM-TOWNS-2F(32ビットCPU80386搭載、FDD2機)	378,000円
FMT-DP531(ドットピッチ0.38mm、高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB105(JIS配列キーボード、テンキー付)	30,000円
B276A010(TOWNSシステムV1.1、LEVEL20)	20,000円
PC-PR201B(136桁、シリアルドット漢字プリンタ)	99,500円
PRTNT-BOY(PC対応プリンタインターフェースボード)	24,800円
FM-OASYS[FD](オアシスワープロソフト)	55,000円
広辞苑CD-ROM	28,000円
遙かなるオーガスタ(ゴルフシュミレーションゲーム)	12,800円
SIM-CITY(パソコンの中に町を建設、繁栄崩壊はアナタ次第)	8,800円
マウスパッド	1,000円
フロッピー収納ケース(40枚収納可能)	2,980円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウスケーブル付)	32,800円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構)	23,000円
TOWNSメンテナンスキット2	サービス
定価合計	806,680円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
14,000円×36回	ボーナス28,100円×6回
11,000円×48回	ボーナス21,400円×8回
9,000円×60回	ボーナス19,200円×10回
10,500円×72回	ボーナス なし

プラン768 FM-TOWNS-2Fお買得ワープロアートセット TELにて

品名	価格
FM-TOWNS-2F(32ビットCPU80386搭載、FDD2機)	378,000円
FMT-DP532(ドットピッチ0.26mm、高解像度CRT)	138,000円
FMT-KB105(JIS配列キーボード、テンキー付き)	30,000円
B276A010(TOWNSシステムV1.1LEVEL20)	20,000円
FMPR-204B(80桁、24ドットカラー熱転写プリンタ)	80,000円
FM60-711(プリンタ接続ケーブル)	6,800円
G5(ワープロデータベースなど多彩なソフト)	38,000円
TOWNS-PAINT(高機能グラフィック作成ソフト)	38,000円
FMT-412(ビデオカード、スーパーインポーズ・デジタイズ機能)	40,000円
オペレーションウルフ(人気のアーケードゲーム)	9,800円
SIM-CITY(パソコンの中に町を建設、繁栄崩壊はアナタ次第)	8,800円
マウスパッド	1,000円
フロッピー収納ケース(40枚収納可能)	2,980円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付き)	32,800円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構)	23,000円
TOWNSメンテナンスキット2	サービス
定価合計	847,580円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
14,000円×36回	ボーナス29,800円×6回
11,000円×48回	ボーナス24,200円×8回
9,000円×60回	ボーナス21,500円×10回
10,900円×72回	ボーナス なし

FM TOWNS 2H

プラン769 FM-TOWNS-2Hお買得基本セット TELにて

品名	価格
FM-TOWNS-2H(40MBハードディスク内蔵)	548,000円
FMT-DP531(ドットピッチ0.38mm、高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB105(JIS配列キーボード、テンキー付)	30,000円
B276A010(TOWNSシステムV1.1、LEVEL20)	20,000円
オペレーションウルフ(人気のアーケードゲーム)	9,800円
AYA(映像が動き続ける究極のADVゲーム)	8,800円
マウスパッド	1,000円
フロッピー収納ケース(40枚収納可能)	2,980円
TOWNSメンテナンスキット2	サービス
定価合計	710,380円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
12,500円×36回	ボーナス26,800円×6回
10,000円×48回	ボーナス19,400円×8回
8,000円×60回	ボーナス18,500円×10回
9,600円×72回	ボーナス なし

プラン770 FM-TOWNS2Hお買得ビジネスセット TELにて

品名	価格
FM-TOWNS-2H(40MBハードディスク内蔵)	548,000円
FMT-DP531(ドットピッチ0.38mm、高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB105(JIS配列キーボード、テンキー付き)	30,000円
B276A010(TOWNSシステムV1.1LEVEL20)	20,000円
FM-OASYS[HD](オアシスワープロソフト)	58,000円
アシストカルク(表計算ソフト)	9,700円
HG-3000PC(136桁、24ドット超高速インクジェットプリンタ)	248,000円
PRINT-BOY(PC対応プリンタインターフェースボード)	24,800円
オペレーションウルフ(人気のアーケードゲーム)	9,800円
AYA(映像が動き続ける究極のADVゲーム)	8,800円
マウスパッド	1,000円
フロッピー収納ケース(40枚収納可能)	2,980円
TOWNSメンテナンスキット2	サービス
定価合計	1,050,880円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
18,500円×36回	ボーナス34,800円×6回
15,000円×48回	ボーナス23,700円×8回
10,000円×60回	ボーナス35,200円×10回
8,000円×72回	ボーナス34,600円×12回
13,000円×72回	ボーナス なし

プラン771 FM-TOWNS-2H本格ビジュアルアートセット TELにて

品名	価格
FM-TOWNS-2H(40MBハードディスク内蔵)	548,000円
FMT-DP531(ドットピッチ0.26mm、高解像度CRT)	138,000円
FMT-KB105(JIS配列キーボード、テンキー付)	30,000円
B276A010(TOWNSシステムV1.1、LEVEL20)	20,000円
AP-850PC(80桁、48ビットカラー熱転写プリンタ)	96,800円
PRTNT-BOY(PC対応プリンタインターフェースボード)	24,800円
GT-1000(A7サイズ、フルカラースキャナー、自動読み取り機能)	79,800円
♯5220(スキャナー接続ケーブル)	7,500円
FMT-412(ビデオカード、スーパーインポーズ、デジタイズ機能)	40,000円
TOWNS-PAINT(高機能グラフィックス作成ソフト)	38,000円
G5(ワープロデータベースなど多彩なソフト)	38,000円
オペレーションウルフ(人気のアーケードゲーム)	9,800円
SIM-CITY(パソコンの中に町を建設、繁栄崩壊はアナタ次第)	8,800円
マウスパッド	1,000円
フロッピー収納ケース(40枚収納可能)	2,980円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
TOWNSメンテナンスキット2	サービス
定価合計	1,083,880円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
19,000円×36回	ボーナス34,300円×6回
15,000円×48回	ボーナス25,700円×8回
10,000円×60回	ボーナス36,900円×10回
9,000円×72回	ボーナス30,000円×12回
14,000円×72回	ボーナス なし

プラン772 FM-TOWNS2H本格プログラマーセット TELにて

品名	価格
FM-TOWNS-2H(40MBハードディスク内蔵)	548,000円
FMT-DP531(ドットピッチ0.38mm、高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB105(JIS配列キーボード、テンキー付き)	30,000円
B276A010(TOWNSシステムV1.1LEVEL20)	20,000円
B276A100(日本語MS-DOS Ver3.1)	18,000円
High C(本格32ビットCPU用C言語ソフト)	40,000円
TOWNS386ASM TOOL KIT	80,000円
RED2(フルスクリーンエディタ)	38,000円
HG-3000PC(136桁、24ドット超高速インクジェットプリンタ)	248,000円
PRTNT-BOY(PC対応プリンタインターフェースボード)	24,800円
オペレーションウルフ(人気のアーケードゲーム)	9,800円
AYA(映像が動き続ける究極のADVゲーム)	8,800円
マウスパッド	1,000円
フロッピー収納ケース(40枚収納可能)	2,980円
TOWNSメンテナンスキット2	サービス
定価合計	1,159,180円

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
20,000円×36回	ボーナス39,500円×6回
15,000円×48回	ボーナス34,400円×8回
12,500円×60回	ボーナス29,200円×10回
15,000円×72回	ボーナス なし

ここがチェックポイント！ご安心下さい。TOWNSは全国出張サービス致しております。万一故障の場合もお客様のお宅まで修理に伺います。



LET'S CALL WAVE·EYE

NS
ールド

よって、
ズ!!



FM TOWNS 1H

プラン773　FM-TOWNS-1H本格ワープロセット　TELにて

品名	価格
FM-TOWNS-1H(40MBハードディスク内蔵)	458,000円
FMT-DP531(ドットピッチ0.38mm、高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB105(JIS配列キーボード、テンキー付き)	30,000円
B276A010(TOWNSシステムV1.1LEVEL20)	20,000円
FMPR-204B(80桁、24ドットカラー熱転写プリンタ)	80,000円
FM60-711(プリンター接続ケーブル)	6,800円
ブライ上巻	9,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスパッド	1,000円
フロッピー収納ケース(40枚収納可能)	2,980円
TOWNSメンテナンスキット2	サービス
定価合計	698,780円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
13,300円×36回	ボーナス29,900円×6回
10,000円×48回	ボーナス25,600円×8回
8,500円×60回	ボーナス20,700円×10回
10,300円×72回	ボーナス　なし

プラン774　FM-TOWNS-1Hお買得ビジネスセット　TELにて

品名	価格
FM-TOWNS-1H(40MBハードディスク内蔵)	458,000円
FMT-DP531(ドットピッチ0.38mm、高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB105(JIS配列キーボード、テンキー付き)	30,000円
B276A010(TOWNSシステムV1.1LEVEL20)	20,000円
B276A100(日本語MS-DOS Ver3.1)	18,000円
アシストワード(ワープロソフト)	9,700円
アシストカルク(表計算ソフト)	9,700円
BR-2415(136桁、24ドット漢字プリンタ)	94,800円
PRINT-BOY(FC対応プリンタインターフェースボード)	24,800円
ブライ上巻	9,800円
プリンター用紙(15インチ連続紙)500枚	2,400円
マウスパッド	1,000円
フロッピー収納ケース(40枚収納可能)	2,980円
TOWNSメンテナンスキット2	サービス
定価合計	770,980円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
14,000円×36回	ボーナス25,700円×6回
11,000円×48回	ボーナス19,600円×8回
9,000円×60回	ボーナス17,700円×10回
10,300円×72回	ボーナス　なし

TOWNSメンテナンスキット2

- フロッピー10枚
- ディスプレイフィルター
- クリーニングディスク
- CD収納ラック



FM TOWNS MODEL 2

プラン775　FM-TOWNS-2本格ゲームセット　TELにて

品名	価格
FM-TOWNS-2(32ビットCPU80386搭載、FDD2機)	398,000円
FMT-DP531(ドットピッチ0.38mm、高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB101(JIS配列キーボード)	20,000円
B276A010(TOWNSシステムV1.1LEVEL20)	20,000円
ライザンバー(0.5ドットスクロール本格シューティングゲーム)	8,800円
AYA(本格アニメーションADVゲーム)	8,800円
遙かなるオーガスタ(本格3Dリアルゴルフシュミレーションゲーム)	12,800円
マウスパッド	1,000円
フロッピー収納ケース(80枚収納可能、鍵付き)	2,980円
TOWNSメンテナンスキット2	サービス
定価合計	562,180円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
7,500円×30回	ボーナス21,700円×5回
6,000円×36回	ボーナス20,700円×6回
5,000円×48回	ボーナス14,200円×8回
6,100円×60回	ボーナス　なし

プラン776　FM-TOWNS-2すぐに始めるHabitatセット　TELにて

品名	価格
FM-TOWNS-2(32ビットCPU80386搭載、FDD2機)	398,000円
FMT-DP531(ドットピッチ0.38mm、高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB101(JIS配列キーボード)	20,000円
B276A010(TOWNSシステムV1.1LEVEL20)	20,000円
TOWNS V-NET(ビジュアル通信ソフト)	18,000円
富士通Habitatシステム	6,800円
COMSTARZ2424/5(2400bpsクラス5対応)	44,800円
逸かなるオーガスタ(本格3Dリアルゴルフシュミレーションゲーム)	12,800円
マウスパッド	1,000円
フロッピー収納ケース(80枚収納可能、鍵付き)	2,980円
TOWNSメンテナンスキット2	サービス
定価合計	614,180円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
9,000円×30回	ボーナス22,000円×5回
8,000円×36回	ボーナス16,600円×6回
6,500円×48回	ボーナス11,400円×8回
7,000円×60回	ボーナス　なし

プラン777　FM-TOWNS-2激安C-TARCEセット　TELにて

品名	価格
FM-TOWNS-2(32ビットCPU80386搭載、FDD2機)	398,000円
FMT-DP531(ドットピッチ0.38mm、高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB101(JIS配列キーボード)	20,000円
B276A010(TOWNSシステムV1.1LEVEL20)	20,000円
C-TRACE-TOWNS	68,000円
FMT-351(数値演算プロセッサー)	120,000円
FMT-412(ビデオカードスーパーインポーズデジタイズ機能)	40,000円
FMPR-204B(80桁、24ドットカラー熱転写プリンタ)	80,000円
マウスパッド	1.000円
フロッピー収納ケース(80枚収納可能、鍵付き)	2,980円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
TOWNSメンテナンスキット2	サービス
定価合計	840,180円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
12,000円×36回	ボーナス24,300円×6回
10,000円×48回	ボーナス15,100円×8回
8,000円×60回	ボーナス14,900円×10回
6,500円×72回	ボーナス15,600円×12回
9,100円×72回	ボーナス　なし

お申し込みは料金無料のフリーコール又は、フリーダイヤルで!

0120-00-9898
0088-22-5555

受付時間
AM9:30▶PM9:00　**電話一本即納!**

藤沢	0466(43)1775	静岡	0542(54)0696
札幌	011(771)4971	名古屋	052(581)4325
盛岡	0196(24)3172	大阪	06(362)5057
仙台	022(267)5371	広島	082(293)0811
新潟	0252(75)5076	福岡	092(481)0502
東京	03(226)9286	FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい。〈特価は税別〉

ON FREEDIAL !! 0120-00-9898 0088-22-5555

フリーダイヤル0120-00-9898

電話一本即納‼安心と信頼で応えます。

PC-386VR

32ビット搭載のハイコストパフォーマンスデスクトップ



プラン778　PC-386VR純正基本セット

品目	価格
PC-386VR-STD(32ビットCPU386SX搭載)	348,000円
CR-4000(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	94,800円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
286メンテナンスキット2	サービス
定価合計	470,600円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
12,000円×24回	ボーナス28,300円×4回
8,000円×36回	ボーナス21,300円×6回
6,000円×48回	ボーナス18,100円×8回
7,500円×60回	ボーナス　なし

プラン779　PC-386VRお買得ビジネスセット

品目	価格
PC-386VR-STD(32ビットCPU386SX搭載)	348,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
BR-2415(136桁、ドットプリンタ)	94,800円
アシストワード(ワープロソフト)	9,700円
アシストカルク(表計算ソフト)	9,700円
アシストカード(カード型データベースソフト)	9,700円
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク)	32,800円
プリンター用紙(15インチ連続用紙)	2,400円
286メンテナンスキット2	サービス
定価合計	619,700円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス25,900円×6回
7,000円×48回	ボーナス25,000円×8回
5,000円×60回	ボーナス26,100円×10回
8,100円×72回	ボーナス　なし

PC-386M



すぐれた拡張性と高機能を新設計フレームに満載。3.5インチデスクトップタイプの32ビット本格マシン。

プラン1780　386M純正基本セット　TELにて

品目	価格
PC-386M-STD(32ビットCPU80386SX搭載)	328,000円
CR-4000(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	94,800円
TN-98E(マウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ポケット)	1,000円
286メンテナンスキット2	サービス
定価合計	433,600円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス31,700円×4回
7,000円×36回	ボーナス21,400円×6回
4,000円×48回	ボーナス25,500円×8回
6,900円×60回	ボーナス　なし

プラン781　386M超お買得セット　29%引

品目	価格
PC-386M-STD(32ビットCPU80386SX搭載)	338,000円
CU-14FD(0.31ミリ、高解像度CRT、テキストモード採用)	74,800円
PC-PR150V(80桁、48ドット、カラー熱転写プリンタ)	99,800円
TN-98E(マウス、400カウント仕様)	9,800円
PS98-017-HV(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
WD-401G(縦型4B段パソコンデスク、マウステーブル付)	32,800円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構)	23,000円
286メンテナンスキット2	サービス
ワープロソフト進呈	
定価合計	597,600円

特価419,800円

月々	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス22,700円×6回
7,000円×48回	ボーナス22,500円×8回
5,000円×60回	ボーナス24,000円×10回
7,800円×72回	ボーナス　なし

プラン782　PC-386Mお買得ワープロアートセット　TELにて

品目	価格
PC-386M-STD(32ビットCPU80386搭載)	328,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
PC-PR101TL3(24ドットカラー熱転写プリンタ)	69,800円
PS98-017-HV(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
ユーカラアートVer2(グラフィックソフト)	40,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット	9,800円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク)	32,800円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構)	23,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
286メンテナンスキット2	サービス
定価合計	616,400円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
9,000円×36回	ボーナス29,700円×6回
7,000円×48回	ボーナス23,300円×8回
5,000円×48回	ボーナス24,700円×8回
7,900円×72回	ボーナス　なし

プラン783　PC-386Mお買得ビジネスセット　TELにて

品目	価格
PC-386M-STD(32ビットCPU80386搭載)	328,000円
CU-14FD(0.31ミリ、4050文字高解像度CRT、チルト台付)	74,800円
HG-3000/PC(136桁、24ドット超高速インクジェットプリンタ)	248,000円
PS98-017-HV(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
アシストワード(ワープロソフト)	9,700円
アシストカルク(表計算ソフト)	9,700円
アシストカード(カード型データベースソフト)	9,700円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット	9,800円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク)	32,800円
WD-001G(椅子、ガス式上下調節機構)	23,000円
プリンター用紙(15インチ連続用紙)100枚	2,400円
286メンテナンスキット2	サービス
定価合計	775,700円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
11,000円×36回	ボーナス35,600円×6回
9,000円×48回	ボーナス25,300円×8回
7,000円×60回	ボーナス24,400円×10回
9,600円×72回	ボーナス　なし

PC-286UX

16ビットCPU80286を搭載した、3.5インチFDDマシン。

プラン784　286UXお買い得基本セット　TELにて

品目	価格
PC-286UX-STD(16ビットCPU80286搭載)	268,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度カラーCRT、チルト台付き)	84,800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
286メンテナンスキット2	サービス
定価合計	363,600円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
8,000円×24回	ボーナス26,000円×4回
4,000円×36回	ボーナス27,100円×6回
3,000円×48回	ボーナス21,900円×8回
4,800円×72回	ボーナス　なし

プラン785　286UXお買い得ワープロアートセット　32%引

品目	価格
PC-286UX-STD(16ビットCPU80286搭載)	268,000円
CU-14FD(0.31ミリ、4050文字、高解像度カラーCRT、チルト台付き)	74,800円
AP-850PC(80桁、48ドットカラー熱転写プリンタ)	94,800円
ユーカラart(日本語ワープロソフト、グラフィック作成機能付き)	40,000円
PS98-017-HV(日本語MS-DOS Ver3.3B)	18,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
フロッピーケース(100枚収納、鍵付き)	2,980円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
286メンテナンスキット2	サービス
定価合計	509,780円

特価349,800円

月々	ボーナス
12,000円×24回	ボーナス27,700円×4回
8,000円×36回	ボーナス20,900円×6回
5,000円×48回	ボーナス23,700円×8回
7,500円×60回	ボーナス　なし

プラン786　286UXお買得ビジネスセット

品目	価格
PC-286UX-STD(16ビットCPU80286搭載)	268,000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	74,800円
BJ-130J(136桁、48ドット高品位バブルジェットプリンタ)	198,000円
アシストワード(ワープロソフト)	9,700円
アシストカルク(表計算ソフト)	9,700円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
フロッピーケース(100枚収納可能、鍵付き)	3,980円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
286メンテナンスキット2	サービス
定価合計	575,380円

特価399,800円

月々	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス30,700円×6回
6,000円×48回	ボーナス25,400円×8回
5,000円×60回	ボーナス21,400円×10回
7,400円×72回	ボーナス　なし

PC-286VF

286VFシリーズお買上げのお客様に表計算ソフトプレゼント

プラン787　286VFお買い得基本セット　TELにて

品目	価格
PC-286VF-STD(16ビットCPU80286搭載)	298,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルトスタンド付き)	84,800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1.000円
286メンテナンスキット2	サービス
定価合計	393,600円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
7,000円×24回	ボーナス23,500円×4回
4,000円×36回	ボーナス21,200円×6回
3,000円×48回	ボーナス17,300円×8回
4,900円×60回	ボーナス　なし

プラン788　286VFお買い得ワープロセット　TELにて

品目	価格
PC-286VF-STD(16ビットCPU80286搭載)	298,000円
CU-14FD(0.31ミリ、4050文字、高解像度カラーCRT、チルト台付き)	74,800円
PC-PR101TL3(80桁、カラー熱転写プリンタ)	69,800円
PIEXE(ワープロソフト、図形編集機能付き)	48,000円
PS98-017--HMW(日本語MS-DOSVer3.3A)	18,000円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
フロッピーケース(100枚収納、鍵付き)	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
286メンテナンスキット2	サービス
定価合計	522,780円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス18,900円×6回
6,000円×48回	ボーナス16,200円×8回
4,000円×60回	ボーナス19,700円×10回
6,300円×72回	ボーナス　なし

PIEXE入門ビデオプレゼント

プラン789　286VF 超お買得基本セット　42%引

品目	価格
PC-286VF-STD(16ビットCPU80286搭載)	298,000円
CU-14FD(0.31ミリ、4050文字高解像度CRT、チルト台付)	74,800円
PC-PR150V(80桁、48ドット、カラー熱転写プリンタ)	99,800円
TN-98E(バスマウス、400カウント仕様)	9,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク)	32,800円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構)	23,800円
286メンテナンスキット2	サービス
定価合計	540,400円

特価309,800円

月々	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス28,300円×4回
6,000円×36回	ボーナス25,000円×6回
4,000円×48回	ボーナス23,600円×8回
6,600円×60回	ボーナス　なし

286メンテナンスキット2

- フロッピー10枚
- クリーニングディスク
- マウスパッド
- ディスプレイカバー




たまげたね！
ウェーブ・アイがグレー
パソコン・ワープロ
NEC Personal Computer
NECマイコンショップ
WAVE EYE
OPEN
WAVE EYE
新装OPEN
大和店
6月29日新規オープン!!
OA専門店として神奈川
県最大級の広さと品揃え
営業時間／AM10：00▶PM8：00
ウェーブ・アイ
小田急線
コナカ
町田藤沢街道
大和駅
病院
徳州会
大塚百貨店
朝日新聞販売所
至横浜
相鉄線
至海老名
TEL0462-63-9898
藤沢店
OA専門店に大変身をして、ベストな品揃えで、お待ちしております。
営業時間／AM10：00▶PM8：00
藤沢駅
東海道線
至東京
小田急線
三菱銀行
マクドナルド
大正堂
西武
コスタ
ウェーブ・アイ
江ノ電
至江ノ島
TEL0466-28-1771

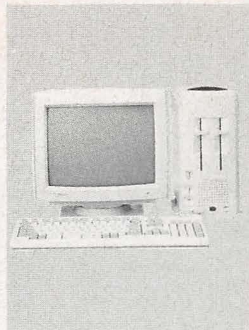
クレジット
金利大幅ダウン!!

話題の新製品が全国どこでも電話で買える!!
03(797)1221

COMPUTER BANK

J-DMA 安心と信頼のシステムで新時代を切り開く

PC-8801mc2



音と光のNEWモデル88+CDROMで楽しさケタ違い

☆ご注文No.A-0712

NEC PC-8801MC2	¥199,000
SANYO CMT-147L	¥ 79,800
標準合計価格	¥278,800
現金特別価格	¥204,800

お支払例
①¥4,500×36回〔ボーナス〕¥15,000×6回
②¥5,900×24回〔ボーナス〕¥24,000×4回
③¥9,900×24回〔ボーナス〕無し

PC-8801FE2



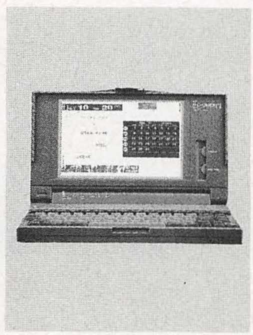
テレビとつなげる本格パソコンますます身近にパワフルデビュー。

☆ご注文No.A-0713

NEC PC-8801FE2	¥119,000
SANYO CMT-147L	¥ 79,800
標準価格合計	¥198,800
現金特別価格	¥140,800

お支払例
①¥4,200×24回〔ボーナス〕¥16,000×4回
②¥9,400×21回〔ボーナス〕¥21,000×2回
③¥8,900×18回〔ボーナス〕無し

PC-9801n



今やパソコンもステイショナリー感覚で、A4サイズ98NOTEシェイプアップデビュー。

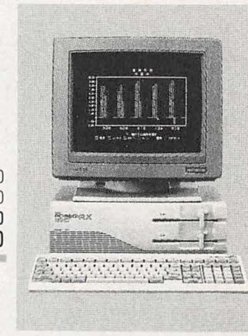
☆ご注文No.A-0758

NEC PC-9801N	¥248,000
現金特別価格	~~¥248,800~~

大特価にて提供中

お支払例
①¥6,300×24回〔ボーナス〕¥21,000×4回
②¥8,900×18回〔ボーナス〕¥22,000×3回
③¥6,800×36回〔ボーナス〕無し

PC-9801RX21



デスクトップ98標準モデル、コストパフォーマンスデビュー。

☆ご注文No.A-0757

NEC PC-9801RX21	¥338,000
SANYO CMT-147L	¥ 79,800
標準価格合計	¥417,800
現金特別価格	¥286,000

お支払例
①¥ 7,100×36回〔ボーナス〕¥18,000×6回
②¥ 5,900×48回〔ボーナス〕¥12,000×8回
③¥10,100×36回〔ボーナス〕無し

PC-286 NOTE F



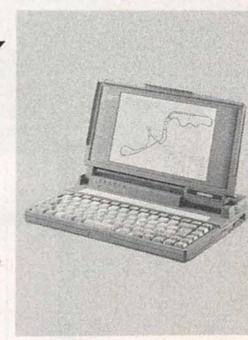
FDD+ICカードのツインドライブ。

☆ご注文No.A-0780

EPSON PC-286note F	¥198,000
EPSON FCRDC(RAMドライブカード)	¥ 38,000
標準価格合計	¥236,000
現金特別価格	¥205,000

お支払例
①¥ 4,900×36回〔ボーナス〕¥13,000×6回
②¥ 7,000×24回〔ボーナス〕¥18,000×4回
③¥10,000×24回〔ボーナス〕無し

DynaBook



ビジネスソフト・ビジコンポをセット

☆ご注文No.A-0743

TOSHIBA J-3100SS	¥198,000
CREO BUSI COMPO	¥ 40,000
標準価格合計	¥238,000
現金特別価格	¥208,000

お支払例
①¥ 5,100×36回〔ボーナス〕¥12,000×6回
②¥ 7,100×24回〔ボーナス〕¥18,000×4回
③¥10,100×24回〔ボーナス〕無し

X68000



EXPERTⅡ・PROⅡ新登場。

☆ご注文No.A-0721

SHARP CZ-603C	¥338,000
SHARP CZ-605D	¥115,000
標準価格合計	¥453,000
現金特別価格	~~¥453,000~~

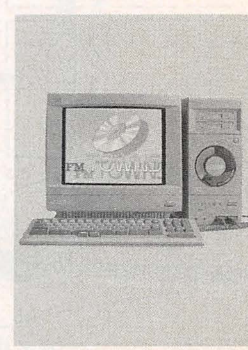
大特価にて提供中

☆注文No.A-0623

SHARP CZ-653C	¥285,000
SHARP CZ-605D	¥115,000
標準価格合計	¥400,000
現金特別価格	~~¥400,000~~

大特価にて提供中

FM TOWNS2



オーディオ&サウンドの世界へ、アート&グラフィックスの世界へそしてコンピュータ・ワーキングにもFM TOWNSです。

☆ご注文No.A-0703

FUJITSU FM TOWNS-2	¥398,000
FUJITSU FMT-DP531	¥ 89,800
FUJITSU FMT-KB101	¥ 20,000
FUJITSU TOWNS-OS	¥ 20,000
標準価格合計	¥527,800
現金特別価格	¥328,000

お支払例
①¥6,400×48回〔ボーナス〕¥14,000×8回
②¥7,900×36回〔ボーナス〕¥20,000×6回
③¥9,900×42回〔ボーナス〕無し

●どんな問い合わせにも親切に対応いたします。



C.B.クラブ

当社で商品をお買い上げの方全員に、C.B.クラブカードを無料でお送り致します。このカードをお持ちの方なら次の買い換え時や、周辺機器の購入時に会員特別価格でご購入になれます。

●コンピュータを売りたい方、査定をご希望の方、その他買取りに関するご相談は●

買取り専用デスク 03(797)1231



☆ご注文No.B-0735

作曲・自作アニメ・ワープロとクリエイティブツール付XVのトリプルパワーだ!!

SONY HB-F1XV ￥69,800
現金特別価格 ———— ~~￥69,800~~
大特価にて提供中

お支払例
①**￥4,000**×18回〔ボーナス〕無し
②**￥6,900**×10回〔ボーナス〕無し



☆ご注文No.B-0738

FM音源搭載で、難しい漢字もすぐに探せる部首・画数辞書もついている!!

NATIONAL FS-A1WSX ￥69,800
現金特別価格 ———— ~~￥69,800~~
大特価にて提供中

お支払例
①**￥3,800**×18回〔ボーナス〕無し
②**￥6,600**×10回〔ボーナス〕無し



☆ご注文No.B-0737

FM音源・BASICコンパイラ、標準搭載。大満足の、MSX2+。

SANYO PHC-70FD ￥64,800
現金特別価格 ———— ~~￥64,800~~
大特価にて提供中

お支払例
①**￥3,200**×18回〔ボーナス〕無し
②**￥5,500**×10回〔ボーナス〕無し



☆ご注文No.B-0739

70FDが2ドライブになってJIS第二水準ROM付で新登場!!

SANYO PHC-70FD2 ￥87,800
現金特別価格 ———— ~~￥87,800~~
大特価にて提供中

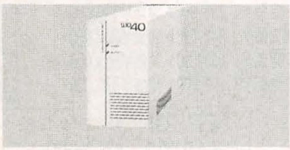
お支払例
①**￥4,400**×18回〔ボーナス〕無し
②**￥7,600**×10回〔ボーナス〕無し



☆ご注文No.B-0746
"24トットカラー漢字熱転写フリンタ"

スター精密 TX-24CL ￥69,800
現金特別価格 ———— ￥42,800

お支払例
①**￥3,900**×12回〔ボーナス〕無し



☆ご注文No.B-0711
"ユニット内転送レート10Mヒット、テータ処理か早い40MBハートディスク"

WINTEC WD40 ￥102,000
現金特別価格 ———— ￥69,800

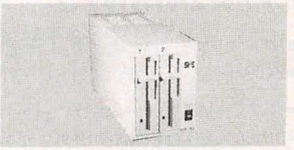
お支払例
①**￥4,400**×18回〔ボーナス〕無し



☆ご注文No.B-0709
"3.5インチ2HD・2DDシンクルタイフFDD、NEC純正ドライフ使用"

SNE SNE-mini3 ￥39,800
現金特別価格 ———— ￥26,000

※I/F、2DDケーブルは別売



☆ご注文No.B-0713
"5インチ2HD・2DDデュアルタイフFDD、NEC純正ドライフ使用"

SNE SNE-2 ￥85,000
現金特別価格 ———— ￥52,800

お支払例
①**￥4,800**×12回〔ボーナス〕無し

※I/F、2DDケーフルは別売

中古在庫リスト

NEC

品名	価格	下取り
本体		
PC-8001MK2SR	￥108,000	￥12,000
PC-8801+01	￥266,000	￥13,000
PC-8801MKⅡFR/30	￥178,000	￥40,000
PC-8801MKⅡMR	￥238,000	￥45,000
PC-8801FH30	￥168,000	￥48,000
PC-8801MH	￥208,000	￥65,000
PC-9801+01	￥338,000	￥26,000
PC-9801E+10	￥245,000	￥37,000
PC-9801F2	￥398,000	￥50,000
PC-9801U2	￥298,000	￥52,000
PC-9801UV2	￥318,000	￥128,000
PC-9801VF2	￥348,000	￥78,000
PC-9801VM2	￥415,000	￥135,000
PC-9801VM21	￥328,000	￥155,000
PC-9801VX2	￥433,000	￥175,000
PC-9801VX21	￥433,000	￥185,000
PC-9801RA5 [新品同様]	￥736,000	￥378,000
ディスプレイ		
PC-8851(14"モノクロ400LINE)	￥58,800	￥18,000
PC-8853N(14"カラー4000文字)	￥168,000	￥38,000
PC-KD551K(14"カラー4050文字)	￥99,800	￥35,000
PC-KD854(14"カラー4050文字)	￥89,800	￥42,000
PC-KD862(14"カラー4050文字)	￥99,800	￥55,000
PC-TV352(14"カラー4050文字TV付)	￥107,600	￥60,000
N5911(14"グリーン400LINE)	￥65,000	￥25,000
ディスクドライブ		
PC-8881(8"2D,2ドライブ)	￥442,000	￥42,000
PC-9881K(8"2D,2ドライブ)	￥320,000	￥48,000
プリンタ		
NM-9300S(10"24ドット漢字プリンタ)	￥253,000	￥40,000
NM-9400S(15"24ドット漢字プリンタ)	￥310,000	￥48,000
PC-PR201H2(15"24ドット漢字カラープリンタ)	￥245,000	￥95,000
PC-PR201H3(15"24ドット漢字カラープリンタ)	￥225,000	￥108,000
PC-PR601(日本語ページプリンタA4対応)	￥585,000	￥148,000
その他		
PC-9801-41(9801用256KRAM)	￥39,000	￥12,000
PC-PR103/4-03(PR103,4用トラクタフィーダ)	￥18,000	￥5,000
PC-PR201H-23(PR201H,HC,H2,V,V2用トラクタフィーダ)	￥20,000	￥10,000
PC-PR406-12(PR406用カラーコピーボード) [新品同様]	￥37,000	￥10,000
NM-9032-01(NM9950用トラクタフィーダ)	￥10,000	￥6,000
NEC PCシリーズ周辺機器 新品限定特価コーナー		
和知電子/MK-1500(98シリーズ用マウスインターフェイス) [新品]	￥15,000	￥10,000
和知電子/MK-1100PC(TVコンバータ) [新品]	￥12,800	￥6,800
SNE/SNE-2(98用5"2HD.2DD,2ドライブ) [新品]	￥85,000	￥52,800
SNE/SNE-3(98用3.5"2HD.2DD,2ドライブ) [新品]	￥75,800	￥48,800
SNE/INTER8(98用1MBFDDインターフェイス) [新品]	￥24,800	￥15,000



FUJITSU
FM77AV-2
￥158,000→**￥28,000**
FM77AV20-2
￥168,000→**￥32,000**



SHARP
X-1TURBOZ III ディスプレイセット
CZ-888C [新品同様]
CZ-860D [新品同様]
￥262,000→**￥139,800**

●セットで御購入の方にはゲームソフト信長の野望戦国群雄伝プレゼント!

品名	価格	下取り
SNE/サウンドオーケストラV(98用高機能FM音源) [新品]	￥35,000	￥24,800
SNE/サウンドオーケストラL(98用高機能FM音源) [新品]	￥28,000	￥19,800
SNE/128KRAM(U2,VF2UV2用128KRAM) [新品]	￥8,000	￥6,200
SNE/256K(98用256KRAM) [新品]	￥39,800	￥11,000
SNE/512K(98用512KRAM) [新品]	￥59,800	￥16,500
TEAC/FD55BR(PC-8801MKII内蔵増設用FDD) [新品]	￥60,000	￥19,800
EPSON/AP-850PCセット(15"48ドット漢字プリンタ) [新品同様]	￥96,800	￥66,800
EPSON/VP-1350PCセット(15"24ドット漢字プリンタ) [新品同様]	￥96,800	￥69,800
スター精密/BR-2415(15"24ドット漢字プリンタ) [新品]	￥94,800	￥62,800
BROTHER/M-1224P(10"24ドット漢字プリンタ) [新品]	￥79,800	￥49,800

SHARP

品名	価格	下取り
CZ-811C(X-1F model 10)	￥89,800	￥8,000
CZ-852C(X-1 TURBO model 30)	￥278,000	￥32,000
CZ-870C(X-1 TURBO III)	￥168,000	￥40,000
CZ-880C(X-1 TURBO Z)	￥218,000	￥52,000
CZ-14GD(14"カラー4050文字) [新品同様]	￥69,800	￥45,000
CZ-850D(14"2モードスキャンカラーディスプレイTV)	￥129,800	￥45,000
CZ-8PC1(10"24ドット漢字熱転写プリンタ)	￥69,800	￥30,000
MZ-1P22(10"24ドット漢字サーマルプリンタ) [新品同様]	￥69,800	￥29,800

FUJITSU

品名	価格	下取り
MB25410(FM16BSD)	￥350,000	￥38,000
MB25420(FM16BFD)	￥425,000	￥45,000
FM77AV20	￥138,000	￥25,000
FMTOWNS-1	￥358,000	￥158,000
MB27343(14"200LINEカラーディスプレイ)	￥67,800	￥22,000
MB27331(14"400LINEカラーディスプレイ)	￥109,800	￥42,000
FMTDP-531(TOWNS専用ディスプレイ)	￥89,800	￥52,000
FMDPC432(14"FMR用ディスプレイ)	￥128,000	￥58,000
MB27409(10"ドットプリンタ)	￥98,000	￥22,000
FMPR-301(10"24ドット漢字プリンタ)	￥170,000	￥52,000

EPSON

品名	価格	下取り
PC-286V-H20	￥443,000	￥188,000
PC-286VF-STD [新品同様]	￥298,000	￥179,000
TF-20(PC5"2D2ドライブ)	￥142,000	￥30,000
HDD-40F(40Mハードディスク) [新品同様]	￥168,000	￥110,000
SR-240S(2400bpsモデムクラス4) [新品同様]	￥38,800	￥28,000
VP-2550(15"24ドット漢字プリンタ)	￥218,000	￥95,000
VP-130K(15"24ドット漢字プリンタ)	￥190,000	￥45,000

その他メーカー各種

品名	価格	下取り
SANYO/CMT-14M2(14"カラー4050文字) [新品同様]	￥79,800	￥49,800
SANYO/CMT-147L(14"カラー4050文字) [新品]	￥79,800	￥46,000
三菱/XC-1498C(14"カラー4050文字0.28ピッチ) [新品]	￥99,800	￥54,800
OMRON/MD1200A3(1200bps全二重モデム) [新品限定品]	￥19,800	￥16,000
OMRON/MD24FS4(2400bps全二重モデム) [新品限定品]	￥44,800	￥35,800
OMRON/MD24FS5(2400bps全二重モデム) [新品限定品]	￥49,800	￥39,800
MSX,MSX2本体各種		￥10,000~
ディスプレイ各種		￥12,000~

その他各種在庫をとりそろえております。御気軽にお問い合せ下さい。

- 電話一本で高額下取り、即商品はお手元へ!
- あなたの不要になったパソコンを電話一本で査定し買取ります。
- 掲載の商品以外も取り扱っております。
- ビジネスソフトスクール受講者受付中!

▼本社注文デスク
03(797)1221
コンピュータバンク

株式会社コンピュータバンク
(旧社名:株式会社パシフィックコンピュータバンク)
〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル 営業時間/平日AM9:30〜PM9:00 土・休日AM9:30〜PM8:00 年中無休

●クレジット価格に消費税は含まれておりますが、現金特別価格には含まれておりません。別途消費税がかかります

Let's CALL
03(797)1221
高額下取りセール実施中!!今すぐお電話下さい。

注目!!

夏のボーナス一括払い
手数料(金利)無料
(7月末、8月末どちらかご指定下さい。)

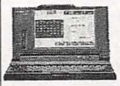
またまた秋葉原でおなじみの

6/10〜7/9

●お近くの方はお立
●本体単品で特価
●ビジネスソフト定

モデム(AIWA) 50台限定 (送料¥1,000)
PV-A24MNP5 (定価¥54,800)
●MNPクラス5
●2400bps
限定特価¥26,500
(送料・消費税込特価¥28、325)

NEC **LAPTOP** (送料¥1,000)



●PC-98 NOTE…定価¥ 248,000▶特価¥193,000
●PC-9801NS……定価¥ 298,000▶特価¥230,000
●PC-9801NS-20‥定価¥ 448,000▶特価¥344,000
●PC-9801 model S5 定価¥ 850,000▶特価¥650,000
●PC-9801 model F5 定価¥1,150,000▶特価¥870,000



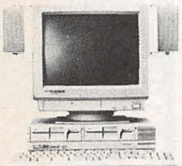
ラップトップ
PC-9801LS2 (定価¥628,000)
●32ビット●CPU386SX(16MHz)搭載
P&A大特価
限定 ¥298,000

NEC

CU-14GD(シャープ、定価¥69,800、0.39ピッチ、4050文字、アートボード対応、回転白付)
●CMC-141AN(MEDIX、定価¥84,800、0.31ピッチ、アナログ専用、回転台付)

88シリーズお買上げの方にジョイカードをプレゼントいたします。 送料¥2,000

PC-8801MC model 1/model 2/FE2/MA2/FE/VA3



Ⓐセット:PC-8801MC(model2)+CU-14GD+M-2HD(10枚)+ゲームソフト12種
……定価¥268,800▶特価¥166,000

Ⓑセット:PC-8801MC(model1)+CU-14GD+M-2HD(10枚)+ゲームソフト12種…定価¥238,800▶特価¥146,000

Ⓒセット:PC-8801FE2+CU-14GD+M-2D(10枚)+ゲームソフト12種
……定価¥188,800▶特価¥117,000

限定 Ⓓセット:PC-8801MA2+CU-14GD+M-2HD(10枚)+ゲームソフト12種……定価¥237,800▶特価¥121,000

限定 Ⓔセット:PC-88VA3+CU-14GD+M-2HD(10枚)+ゲームソフト12種
……定価¥467,800▶特価¥255,000

限定 Ⓕセット:PC-8801FE+CU-14GD+M-2D(10枚)+ゲームソフト12種
……定価¥467,800▶特価¥ 99,800

Ⓐ〜Ⓕのモニターを

	機種	メーカー	定価		加算額
①	CU-14FD	(シャープ	定価¥ 74,800)	に変更の場合	¥ 5,000
②	XC-1498C	(三 菱	定価¥ 99,800)	に変更の場合	¥ 7,000
③	XC-1498CII	(三 菱	定価¥107,000)	に変更の場合	¥11,000
④	PC-KD854N	(NEC	定価¥ 84,800)	に変更の場合	¥ 8,000
⑤	CU-14TV	(シャープ	定価¥ 99,800)	に変更の場合	¥30,000
⑥	CU-14HD	(シャープ	定価¥ 94,800)	に変更の場合	¥27,000
⑦	PC-KD853N	(NEC	定価¥118,000)	に変更の場合	¥21,000
⑧	PC-KD863G	(NEC	定価¥138,000)	に変更の場合	¥46,000
⑨	PC-KD862S	(NEC	定価¥ 99,800)	に変更の場合	¥27,000
⑩	PC-TV354	(NEC	定価¥110,000)	に変更の場合	¥25,000
⑪	PC-TV454	(NEC	定価¥128,300)	に変更の場合	¥33,000
⑫	PC-TV455	(NEC	定価¥147,000)	に変更の場合	¥43,000

を加算して下さい。

●マウス(PC88用)……定価¥7,800▶特価¥4,500
●キーボードカバー(ソフト)(PC-88/98用)……定価¥3,500▶特価¥2,800
●TVフィルター(紫外線カット)……定価¥5,000▶特価¥3,800

プリンターセット

全セットにケーブル、用紙付
※送料¥1,000

Ⓐ セット:PC-PR201X(NEC)……定価¥275,000▶特価¥178,000
Ⓑ セット:PC-PR201J(NEC)……定価¥215,000▶特価¥142,000
Ⓒ セット:PC-PR201GS(NEC)……定価¥135,000▶特価¥ 95,000
Ⓓ セット:PC-PR201B(NEC)……定価¥ 99,500▶特価¥ 68,000
Ⓔ セット:PC-PR101GS(NEC)……定価¥115,000▶特価¥ 81,500
Ⓕ セット:PC-PR101E2(NEC)……定価¥ 89,800▶特価¥ 60,000
Ⓖ セット:PC-PR150VH(NEC)……定価¥ 99,800▶特価¥ 70,000
Ⓗ セット:PC-PR150H(NEC)……定価¥ 84,800▶特価¥ 56,000
Ⓘ セット:PC-PR101TL3(NEC)……定価¥ 69,800▶特価¥ 43,500
Ⓙ セット:PC-PR102TL3(NEC)……定価¥ 50,000▶特価¥ 37,000
Ⓚ セット:N -4150(NEC)……定価¥245,000▶特価¥133,000
Ⓛ セット:PC-PR406LM(NEC)……定価¥368,000▶特価¥255,000
Ⓜ セット:PC-PR602PS(NEC)……定価¥980,000▶特価¥695,000
Ⓝ セット:PC-PR602R(NEC)……定価¥498,000▶特価¥358,000
Ⓞ セット:AP-550EXPC(エプソン)……定価¥ 64,800▶特価¥ 44,000
Ⓟ セット:AP-850PC(エプソン)……定価¥ 96,800▶特価¥ 65,000
Ⓠ セット:VP-1350PC(エプソン)……定価¥ 96,800▶特価¥ 66,500
Ⓡ セット:VP-950PC(エプソン)……定価¥128,000▶特価¥ 88,500
Ⓢ セット:VP-2050PC(エプソン)……定価¥158,000▶特価¥107,000
Ⓣ セット:VP-1500PC(エプソン)……定価¥138,000▶特価¥ 95,500
Ⓤ セット:HG-800PC(エプソン)……定価¥168,000▶特価¥108,000
Ⓥ セット:HG-4800PC(エプソン)……定価¥348,000▶特価¥194,000
Ⓦ セット:HG-3000PC(エプソン)……定価¥248,000▶特価¥136,000
Ⓧ セット:BJ-130J(キット付)(キャノン)……定価¥198,000▶特価¥128,000
Ⓨ セット:TX-240L(スター)……定価¥ 69,800▶特価¥ 38,000
Ⓩ セット:CR-3415CL(スター)……定価¥148,000▶特価¥ 74,000
⊙ セット:BR-2415(スター)……定価¥ 94,800▶特価¥ 54,000
⊙ セット:M-1724Pα(ブラザー)……定価¥ 95,000▶特価¥ 56,500
⊙ セット:M-1924P(ブラザー)……定価¥148,000▶特価¥ 75,000
⊙ セット:CZ-8PC4(シャープ)……定価¥ 99,800▶特価¥ 59,000

アフターサービス万全
全商品保証書付 専門の担当者がお客様の立場で対応します。
初期不良、輸送トラブルetc.
万が一初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます。

(送料¥2,000)

NEC

EPSON **LAPTOP** (送料¥1,000)
●PC-286 NOTE-F……定価¥198,000▶超特価
●PC-286 BOOK-STD……定価¥258,000▶超特価
●PC-286 BOOK-H20……定価¥378,000▶超特価
価格は、お電話下さい!!

PC-9801RX/RS/RA/VM/UV/EX/ES/DO



Ⓐセット:PC-9801RX21+CMC-141AN+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥422,800▶特価¥255,000
Ⓑセット:PC-9801RS21+CMC-141AN+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥482,800▶特価¥299,000
Ⓒセット:PC-9801RA21+CMC-141AN+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥582,800▶特価¥372,000
Ⓓセット:PC-9801EX2+CMC-141AN+マウス+MF-2HD(5枚)+ゲーム……定価¥432,800▶特価¥253,000
Ⓔセット:PC-9801ES2+CMC-141AN+マウス+MF-2HD(5枚)+ゲーム
……定価¥532,800▶特価¥337,000
Ⓕセット:PC-9801DO+CMC-141AN+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム
……定価¥382,800▶特価¥224,000
Ⓖセット:PC-9801RS51+CMC-141AN+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム
……定価¥652,800▶特価¥436,000
Ⓗセット:PC-9801RX51+CMC-141AN+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム
……定価¥592,800▶特価¥383,000
Ⓘセット:PC-9801RA51+CMC-141AN+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム
……定価¥752,800▶特価¥495,000

EPSON PC-286/386 SERIES

Ⓐセット:PC-286VF-STD+CU-14GD+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム+MS-DOS……
……定価¥367,800▶特価¥197,000

Ⓑセット:PC-286UX-STD+CU-14GD+マウス+MF-2HD(5枚)+ゲーム+MS-DOS……
……定価¥337,800▶特価¥225,000

Ⓒセット:PC-286VX-STD+CU-14GD+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム+MS-DOS……
……定価¥417,800▶特価¥278,000

Ⓓセット:PC-386M-STD+CU-14GD+マウス+MF-2HD(5枚)+ゲーム+MS-DOS……
……定価¥397,800▶特価¥272,000

Ⓔセット:PC-386VR-STD+CU-14GD+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム+MS-DOS……
……定価¥417,800▶特価¥290,000

※HD付の本体の組合せも有ります。お電話下さい。

98シリーズ、エプソンシリーズのモニターを

	機種	メーカー	定価		加算額
①	CU-14FD	(シャープ	定価¥ 74,800)	に変更の場合	¥ 5,000
②	XC-1498C	(三 菱	定価¥ 99,800)	に変更の場合	¥ 6,000
③	XC-1498CII	(三 菱	定価¥107,000)	に変更の場合	¥12,000
④	PC-KD854N	(NEC	定価¥ 84,800)	に変更の場合	¥ 7,000
⑤	PC-KD853N	(NEC	定価¥118,000)	に変更の場合	¥20,000
⑥	PC-KD862S	(NEC	定価¥ 99,800)	に変更の場合	¥27,000
⑦	PC-TV354	(NEC	定価¥110,000)	に変更の場合	¥25,000
⑧	PC-TV454	(NEC	定価¥128,300)	に変更の場合	¥32,000
⑨	PC-TV455	(NEC	定価¥147,000)	に変更の場合	¥42,000
⑩	N-5913U	(NEC	定価¥120,000)	に変更の場合	¥42,000
⑪	CR-4000	(エプソン	定価¥ 94,800)	に変更の場合	¥17,000
⑫	CR-5000	(エプソン	定価¥138,000)	に変更の場合	¥57,000
⑬	CU-14TV	(シャープ	定価¥ 99,800)	に変更の場合	¥31,000
⑭	CU-14HD	(シャープ	定価¥ 94,800)	に変更の場合	¥27,000

を加算して下さい。

ラップトップ(ディスケット5枚サービス) 送料¥1,000

①PC-9801LV22(NEC)……定価¥378,000▶特価¥234,000
②PC-286LS-STD(エプソン)……定価¥478,000▶特価¥298,000
③PC-286LS-H20(エプソン)……定価¥613,000▶特価¥402,000
④PC-286LF-STD(エプソン)……定価¥388,000▶特価¥268,000
⑤PC-PC-386LS-STD(エプソン)……定価¥538,000▶特価¥362,000
⑥PC-386LS-H20(エプソン)……定価¥673,000▶特価¥458,000
⑦PC-386LS-H40(エプソン)……定価¥763,000▶特価¥522,000

9801&エプソン用サウンドボード 送料¥500

ⒶPC-9801-26K(NEC)……定価¥25,000▶特価¥20,000
Ⓑサウンドオーケストラ(SNE)……定価¥29,500▶特価¥17,300
ⒸサウンドオーケストラV(SNE)……定価¥35,000▶特価¥22,800
ⒹサウンドオーケストラL(SNE)……定価¥28,000▶特価¥17,800
Ⓔリトル・オーケストラ(SNE)……定価¥22,000▶特価¥14,300
Ⓕリトル・オーケストラL(SNE)……定価¥18,000▶特価¥11,800
Ⓖサウンド・MUSICIAN(SNE)……定価¥25,000▶特価¥15,800
Ⓗリトル・MUSICIAN(SNE)……定価¥12,000▶特価¥ 8,600
テンキーユニット Ⓐ "GINGA"(88、98用)(SNE)……定価¥32,000▶特価¥19,000
Ⓑ "GINGA"(286L用)(SNE)……定価¥15,000▶特価¥ 9,000

●定休日/毎週水曜日=第3水曜・木曜は連休とさせていただきます(祭日の場合は翌日になります)●本広告の掲載の商品の価格については、消費税は含まれておりません。
●価格は流通事情により変動致しますので、銀行振込・書留等の送付の前に、あらかじめお電話にてご確認下さい。

営業時間 平日：AM10：00～PM7：00、日祭：AM10：00～PM6：00

P&Aがズーバリ超特価セールでご奉仕!!

寄り下さい。専門係員が説明いたします。
で受付します。詳しくは電話にてお問合せ下さい。
価の20%引きOK！TELください。

超低金利クレジットOK!! 1回～84回払いまでOK!!

全国通販

★頭金なし！
★即日発送



X68000シリーズ専用MIDI インターフェースボード（消費税 送料 込み）
SX-68M（サコム）定価￥19,800
純生コンパチブル 特価￥16,480

プリンターセット（シャープ）送料￥1,000 台数限定
- ●CZ-8PK8…定価￥152,000▶特価￥75,800
- ●CZ-8PC4…定価￥ 99,800▶特価（TEL下さい。）
- ●CZ-8PC3…定価￥ 45,800▶特価￥39,000

SHARP

（X68000 II（新製品）セットでお買い上げの方にディスケット10枚 ゲーム3種、ジョイカード2個プレゼント!!）

X-68000 SUPER HD EXPERT II PRO II シリーズ（送料・税込み）

Ⓐセット：SUPER-HD（CZ-632C-TN＋CZ-613D-TN）……定価￥633,000➡特価（価格はお電話下さい。）

12回	42,700	24回	22,500	36回	15,500	48回	12,100	60回	10,100

Ⓑセット：EXPERT II（CZ-603C＋CZ-605D）……定価￥453,000➡特価（価格はお電話下さい。）

12回	30,200	24回	15,900	36回	11,800	48回	8,500	60回	7,100

Ⓒセット：EXPERT II-HD（CZ-613C＋CZ-605D）……定価￥563,000➡特価（価格はお電話下さい。）

12回	37,700	24回	19,800	36回	13,700	48回	10,600	60回	8,900

Ⓓセット：PRO II（CZ-653C＋CZ-605D）……定価￥400,000➡特価（価格はお電話下さい。）

12回	26,800	24回	14,100	36回	9,700	48回	7,600	60回	6,300

Ⓔセット：PRO II-HD（CZ-663C＋CZ-605D）……定価￥510,000➡特価（価格はお電話下さい。）

12回	34,100	24回	17,900	36回	12,400	48回	9,600	60回	8,100

Ⓐ～Ⓔのモニターを CZ-604D（定価￥94,800） CZ-613D（定価￥135,000） CU-21HD（定価￥148,000）に変更の場合も超特価にて販売、お電話下さい。

X-68000 EXPERT PRO

送料、消費税込み（セットでお買上げの方にディスケット10枚 ゲーム3種、ジョイカード2個プレゼント）

Ⓐセット：EXPERT
- （CZ-602C＋CZ-612D）……定価￥475,800▶特価￥306,000
- （CZ-602C＋CZ-604D）……定価￥450,800▶特価￥300,000
- （CZ-602C＋CZ-605D）……定価￥471,000▶特価￥320,000
- （CZ-602C＋CZ-613D）……定価￥491,000▶特価￥335,000
- （CZ-602C＋CU-21HD）……定価￥504,000▶特価￥338,000

Ⓑセット：EXPERT HD
- （CZ-612C＋CZ-612D）……定価￥585,800▶特価￥375,000
- （CZ-612C＋CZ-604D）……定価￥560,800▶特価￥369,000
- （CZ-612C＋CZ-605D）……定価￥581,000▶特価￥386,000
- （CZ-612C＋CZ-613D）……定価￥601,000▶特価￥403,000
- （CZ-612C＋CU-21HD）……定価￥614,000▶特価￥407,000

Ⓒセット：PRO HD
- （CZ-662C＋CZ-612D）……定価￥527,800▶特価￥339,000
- （CZ-662C＋CZ-604D）……定価￥502,800▶特価￥333,000
- （CZ-662C＋CZ-605D）……定価￥523,000▶特価￥352,000
- （CZ-662C＋CZ-613D）……定価￥543,000▶特価￥368,000
- （CZ-662C＋CU-21HD）……定価￥556,000▶特価￥372,000

※クレジットの場合は、超低金利で販売致します。TEL下さい。

X68000用ハードディスク 送料￥1,000

- Ⓐ HXD-040（アイテム）（40MB/23ms）……定価￥118,000▶特価￥ 88,000
- Ⓑ ITX-640（アイテック）（40MB/28ms）……定価￥158,000▶特価￥ 98,500
- Ⓒ ITX-680（アイテック）（80MB/20ms）……定価￥198,000▶特価￥132,000

RAMディスク （送料￥500）

メルコ
- ●EMJ-1000MK III……特価￥19,500
- ● 2000MK III……特価￥31,800
- ● 4000MK III……特価￥55,000
- ● 6000MK III……特価￥82,000
- ● 8000MK III……特価￥108,000
- ● 12MMK III……特価￥167,000
- ● 16MMK III……特価￥217,000
- ●EXJ-1000MK III……特価￥18,300
- ● 2000MK III……特価￥30,000
- ● 4000MK III……特価￥55,300
- ●EMZ-512MK II……特価￥12,000
- ● 1000MK II……特価￥18,500
- ●HC-256……特価￥9,000
- ● 512……特価￥14,500
- ●MRA-2000（RA21/51用）……特価￥33,000
- ● 4000（〃）……特価￥59,500
- ● 6000（〃）……特価￥85,000
- ● 8000（〃）……特価￥112,000
- ● 10M（〃）……特価￥139,000
- ●XMC-2000（〃）……特価￥30,000
- ●MRC-2000（RA2/5用）……特価￥38,000
- ● 3000（ ）……特価￥54,000
- ●XRC-1000……特価￥20,000
- ●MRS-2000（RS用）……特価￥36,000
- ● 4000（〃）……特価￥60,000
- ●MES-1000（ES用）……特価￥19,800
- ● 3000（ ）……特価￥45,300
- ●MRL-4000（RL用）……特価￥53,800
- ●XMB-1000……特価￥14,900

I/データ
- ●PIO-PC34H-2MA……特価￥29,000
- ● 3MA……特価￥41,500
- ● 4MA……特価￥51,500
- ● 6MA……特価￥81,500
- ● 8MA……特価￥107,000
- ● 34HX-1MA……特価￥19,500
- ● 2MA……特価￥32,200
- ● 4MA……特価￥56,800
- ● EX34-1MA……特価￥20,200
- ● 2MA……特価￥31,500
- ● 4MA……特価￥56,800
- ● 9234G-0.5MK……特価￥13,400
- ● 1MK……特価￥17,300
- ● 1.5MK……特価￥22,700
- ● 2MK……特価￥26,900
- ● 3MK……特価￥38,000
- ● 4MK……特価￥49,000
- ● 8MK……特価￥101,000
- ●IOS-10II……特価￥5,500
- ●IOS-10/EMS386……特価￥3,300
- ● RA34-3MA（RA2用）……特価￥50,500
- ● RA134-2M（RA21用）……特価￥27,700
- ● EX-134-2M……特価￥28,800
- ● EX-134-4M……特価￥57,000

ハードディスク （送料￥1,000）

テクサ
- ●TRUST 40S……定価￥138,000➡特価￥76,000
- ● 40SE……定価￥138,000➡特価￥81,000
- ● 80S……定価￥198,000➡特価￥118,000
- ● 80SE……定価￥198,000➡特価￥121,000
- ● EX60S（SCSI）……定価￥148,000➡特価￥104,000
- ● EX80S（SCSI）……定価￥168,000➡特価￥119,000
- ● EX120S（SCSI）……定価￥198,000➡特価￥140,000
- ●DASH 40S……定価￥138,000➡特価￥81,000
- ● 90S……定価￥198,000➡特価￥123,000
- ●Carry Disk 40MB……定価￥148,000➡特価￥95,000
- ●STATION 40S……定価￥108,000➡特価￥76,000
- ● 80S……定価￥148,000➡特価￥107,000
- ● 120S……定価￥178,000➡特価￥132,000
- ● （I/F HA-55S（SCSI）……定価￥25,000➡特価￥18,500）

ウインテック
- ●WD-40……定価￥102,000➡特価￥61,500
- ●WD-80LTD II（SCSI）……定価￥168,000➡特価￥94,000

緑電子
- ●Little E40 MK II……定価￥98,000➡特価￥61,500
- ● B4N……定価￥148,000➡特価￥84,500
- ●ぴるとSR-4……定価￥118,000➡特価￥73,000
- ●Professer PS40……定価￥98,000➡特価￥72,000
- ● PS-80……定価￥168,000➡特価￥123,500
- ● PS-130……定価￥218,000➡特価￥160,000
- （I/F MDC-551……特価￥22,200、MDC-640……特価￥18,800）

C・リサーチ
- ●CRC-MH4B……定価￥99,000➡特価￥62,000
- ● MH4S……定価￥138,000➡特価￥93,500
- ● IHR4/E4……定価￥98,000➡特価￥69,500
- ● IHRC4/EC4……定価￥88,000➡特価￥65,500
- ● IHR8/E8……定価￥158,000➡特価￥108,000
- ● MH8E……定価￥198,000➡特価￥117,000

ICM
- ●SR-40/40L……定価￥118,000➡特価￥84,500
- ●SRC-40/41……定価￥108,000➡特価￥78,500
- ●SR-60/60L……定価￥148,000➡特価￥106,500
- ●SR-80/80L……定価￥168,000➡特価￥123,000
- ●SRC-80/81……定価￥158,000➡特価￥115,000
- ● （IF-2720……特価￥16,000・IF-2750……特価￥24,000）

アイテック
- ●ITSS-40（SSSI）……定価￥138,000➡特価￥84,000
- ●ITH40＋IT-55S（SCSI）……定価￥186,000➡特価￥81,000
- ●ITH-45（SCSI）……定価￥168,000➡特価￥108,000
- ●ITH-100G（SCSI）……定価￥238,000➡特価￥157,000
- ●ITH-100＋IT-55S（SCSI）……定価￥268,000➡特価￥130,000

ロジテック
- ●LHD-34V……定価￥153,000➡特価￥99,000

テクノJ
- ●PD401F……定価￥95,000➡特価￥61,000
- ●PD401……定価￥98,000➡特価￥66,700
- ●TH40N（NOTE用、SCSI）……定価￥148,000➡特価￥107,500
- ●PD40S（SCSI）……定価￥138,000➡特価￥95,000
- ●PD80S（SCSI）……定価￥168,000➡特価￥124,000
- ●PD100C（SCSI）……定価￥198,000➡特価￥144,000
- ●TR-40……定価￥98,000➡特価￥66,700
- ●TR-80……定価￥148,000➡特価￥101,000

周辺機器コーナー 送料￥1,000



NEC ●PC-IN503G 定価￥145,000 特価￥105,000

EPSON ●GT-1000 定価￥79,800 特価￥57,500



- Ⓐ PC-IN505（NEC）……定価￥138,000▶特価￥100,000
- Ⓑ PC-IN506（NEC）……定価￥228,000▶特価￥163,000
- Ⓒ GT-4000（エプソン）……定価￥198,000▶特価￥139,000
- Ⓓ GT-100V（エプソン）……定価￥44,800▶特価￥32,000
- Ⓔ コムスター2424/4（NEC）……定価￥38,800▶特価￥27,500
- Ⓕ コムスター2424/5（NEC）……定価￥44,800▶特価￥31,000
- Ⓖ MD-24FP4（オムロン）……定価￥39,800▶特価￥27,500
- Ⓗ MD-24FS5（オムロン）……定価￥49,800▶特価￥34,000
- Ⓘ MD-24FS7（オムロン）……定価￥64,800▶特価￥44,000
- Ⓙ HS-7RII（オムロン）……定価￥39,800▶特価￥26,000
- Ⓚ HS-10RII（オムロン）……定価￥49,800▶特価￥33,300
- Ⓛ HS-40CL（オムロン）……定価￥69,800▶特価￥48,000
- Ⓜ HWS-10G （HAL研）……定価￥34,800▶特価￥25,000
- Ⓝ HVS-10（HAL研）……定価￥29,800▶特価￥21,500
- Ⓞ JX-100（シャープ）……定価￥89,800▶特価￥69,000
- Ⓟ JX-200（シャープ）……定価￥198,000▶特価￥150,000
- Ⓠ 10-735X（シャープ）……定価￥248,000▶特価￥190,000
- Ⓡ PV-A24V42（アイワ）……定価￥46,800▶特価￥31,500
- Ⓢ PV-A24MNP5（アイワ）……定価￥54,800▶特価￥36,000
- Ⓣ メディアグラフ10（NEC）……定価￥49,800▶特価￥37,000
- Ⓤ DXY-1200（ローランド）……定価￥158,000▶特価￥119,000
- Ⓥ DXY-1300（ローランド）……定価￥228,000▶特価￥172,000
- Ⓦ ミュージくん（ローランド）……定価￥93,000▶特価￥76,000
- Ⓧ ミュージ郎（ローランド）……定価￥158,000▶特価￥128,000
- Ⓨ ミュージ郎JR（ローランド）……定価￥98,000▶特価￥80,000
- Ⓩ MD-1200A III（オムロン）……定価￥19,800▶特価￥14,800
- ● GT-6000（エプソン）……定価￥178,000▶特価￥125,000

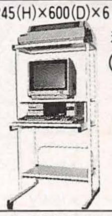
P&A 特選パソコンラック（送料無料）

●875(H)×580(D)×610(W) 移動自由（キャスター付）



A 3段 ￥9,000

●1245(H)×600(D)×614(W) 移動自由（キャスター付）



B 4段 ￥12,000

●1280(H)×600(D)×620(W) 移動自由（キャスター付）



C 5段 ￥15,000

外付FDD 送料￥1,000

- ●LITTLE F（3.5″×1）（緑電子）……定価￥39,800▶特価￥23,800
- ●LITTLE F2（3.5″×2）（緑電子）……定価￥59,800▶特価￥35,800
- ●CRC-FD3.5S（3.5″×1自動）（C・リサーチ）……定価￥39,800▶特価￥28,900
- ●CRC-FD3.5W（3.5″×2自動）（C・リサーチ）……定価￥59,800▶特価￥42,800
- ●FDC-358（3.5″×2 DD・HD自動）（アクセル）……定価￥98,000▶特価￥57,000
- ●FDC-357（3.5″×1 DD・HD自動）（アクセル）……定価￥68,000▶特価￥41,000
- ●FDC-57（5″×1 DD・HD自動）（アクセル）……定価￥68,000▶特価￥41,000
- ●FDC-58（5″×2 DD・HD自動）（アクセル）……定価￥98,000▶特価￥60,000
- ●LFD-392R（3.5″×2 DD・HD）（ロジテック）……定価￥79,800▶特価￥56,000
- ●LFD-592R（5″×2 DD・HD）（ロジテック）……定価￥99,800▶特価￥70,000
- ●LFD-591R（5″×1 DD・HD）（ロジテック）……定価￥69,800▶特価￥47,000
- ●Mini3（3.5″×1）（SNE）……定価￥39,800▶特価￥23,000
- ●Mini5（5″×1）（SNE）……定価￥44,800▶特価￥29,000
- ●SNE-3 Ver3（3.5″×2）SNE……定価￥75,000▶特価￥44,000

通信販売お申し込みのご案内

〔現金一括でお申し込みの方〕
●商品名およびお客様の住所・氏名・電話番号をご記人の上、代金を当社まで、現金書留でお送りください。（プリンター・フロッピーの場合、本体使用機種名を明記のこと）

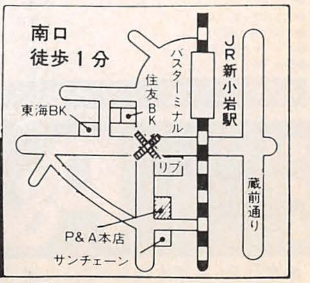
〔銀行振込でお申し込みの方〕
●銀行振込ご希望の方は必ずお振込みの前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品名等をお知らせください。
（電信扱いでお振込み下さい。）

〔振込先〕東海銀行 新小岩支店
㊫No.620618 （株）ピー・アンド・エー

〔クレジットでお申し込みの方〕
●電話にてお申し込みください。クレジット申し込み用紙をお送りいたしますので、ご記入の上、当社までお送りください。
●現金特別価格でクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。
●1回～60回払いまで出来ます。但し、1回のお支払い額は3,000円以上

超低金利クレジット率

回数	3	6	10	12	18	24	36	48	60	72	84
手数料	2.5	3.5	5.0	5.0	9.0	10.5	14.5	19.0	24.5	32.0	38.5



●マイコン
●ビデオ
●ビデオテープ

P&A

株式会社ピー・アンド・エー
〒124 東京都葛飾区新小岩 2丁目1番地19号
☎03-651-0148（代） FAX. 03-651-0141

●営業時間：AM10：00～PM7：00
日・祭：AM10：00～PM6：00

●現金書留及び銀行振込でお申し込みの方は、上記商品の料金に3%加算の上でお申し込み下さい。詳しくは、お電話でお問い合せ下さい。

中古パソコンはP＆Aにおまかせ!!

アフターサービス万全
全商品保証付　専門の担当者がお客様の立場で対応します。
初期不良、輸送トラブル etc.
万が一初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます。

中古その場で高価現金買取り 高価下取りOK!! 電話一本ですぐ買える!

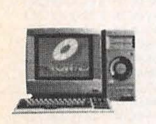
■まずはお電話下さい。■下取り・買取りで、お急ぎの方は、直接当社に来店、または宅急便にてお送り下さい。

☎03-651-1884
FAX.03-651-0141

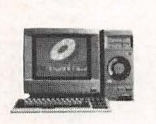
- 下取の場合……価格は常に変動していますので査定額を電話で確認して下さい。(差額は、P＆A超低金利クレジットをご利用下さい。)
- 買取の場合……現品が着き次第、2日以内に高価買取金額を連絡し、振込み、又は書留でお送り致します。
- 近効の方はP＆A本店に直接お持ち下さい。
既金にて￥1,000,000までお支払いさせていただきます。

買取り価格……完動品・箱/マニュアル/付属品付の価格です。
中古販売………3ヶ月保証付

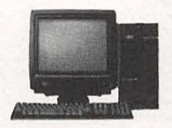
- 最新の在庫情報・価格はお電話にてお問い合せください。
- 買い取りのみ、または、中古品どうしの交換も致します。詳しくは電話にて、お問い合せ下さい。
- 価格は変動する場合もございますので、ご注文の際には必ず在庫をご確認下さい。
- 本商品の掲載の商品の価格については、消費税は、含まれておりません。
- 現金書留及び銀行振込でお申し込みの方は、上記商品の料金に3%加算の上でお申し込み下さい。
詳しくは、お電話でお問い合せ下さい。



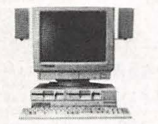
FM-TOWNS-1
FMT-DP531
FMT-KB101
FMT-FD301
Townsシステムソフトウェア
￥198,000



FM-TOWNS-2
FMT-DP531
FMT-KB101
Townsシステムソフトウェア
￥220,000



シャープ
CZ-601C
CZ-604D(新品)
￥205,000



NEC
PC-88VA
CU-14BD(新品)
￥120,000



NEC
PC-8801FR30
CU-14BD(新品)
￥80,000



NEC
PC-9801VM21
PCKD854
￥188,000



シャープ
CZ611C
CZ-602D(新品)
￥255,000

ソフトコーナー

※リフト送料1コ　10コまで￥700



- P1 EXE PLUS 定価￥58,000 ▶特価￥37,500
- SHOGUN2 定価￥34,800 ▶特価￥23,500
- P1 定価￥40,000 ▶特価￥27,500
- NINJA 3 Pro 定価￥42,000 ▶特価￥28,000
- まいと　く 定価￥28,000 ▶特価￥19,500
- TURBO C Ver.2 定価￥29,800 ▶特価￥20,500

〈ワープロ〉

- 一太郎Ver4……定価￥58,000▶特価￥39,800
- アシストワードビギナーズハック……定価￥12,800▶特価￥9,900
- 新松……定価￥58,000▶特価￥36,000
- P1 EXE NOTE……定価￥38,000▶特価￥27,000
- 遊・名人 Ver.3……定価￥34,000▶特価￥24,500
- 毛筆わーふろJr.……定価￥33,000▶特価￥24,500
- P1 EXE……定価￥48,000▶特価￥32,000
- ユーカラart……定価￥30,000▶特価￥20,000
- ユーカラVA……定価￥36,000▶特価￥24,000

〈データベース〉

- オンタイム……定価￥98,000▶特価￥65,000
- 桐Ver2……定価￥98,000▶特価￥59,800
- R:BASE LITE……定価￥68,000▶特価￥45,000
- The CARD3……定価￥48,000▶特価￥35,000
- Let's アイリス……定価￥42,000▶特価￥28,000
- dBXL(サザンハシフィック)……定価￥49,800▶特価￥38,500
- アシストカード……定価￥9,700▶特価￥7,700
- NINJA 3 NOTE……定価￥32,000▶特価￥22,000
- d BASE III PLUS……定価￥268,000▶特価￥198,000

〈グラフィック〉

- Z's STAFF KID 98……定価￥28,000▶特価￥20,500
- アシストアート……定価￥9,700▶特価￥7,700
- CANDY 4……定価￥58,000▶特価￥42,000
- 花子Ver.2……定価￥58,000▶特価￥39,800
- Z's STAFF KId VA……定価￥28,000▶特価￥20,500
- Z's STAFF Kid 88……定価￥25,000▶特価￥18,500

〈表計算・他〉

- Multiplan 4.1……定価￥68,000▶特価￥45,000
- Success(サクセス)……定価￥68,000▶特価￥52,000
- SUCCESS NOTE……定価￥39,000▶特価￥26,000
- Microsoft Excel……定価￥98,000▶特価￥73,000
- Recalc……定価￥58,000▶特価￥42,000
- Lotus 1・2・3 2・2J……定価￥98,000▶特価￥62,000
- アシストガルク……定価￥9,700▶特価￥7,700

〈OS〉

- MS-DOS Ver3.3A……定価￥18,000▶特価￥13,500
- 日本語MS-WINDOWS……定価￥20,000▶特価￥15,000
- 日本語MS-WINDOWS/386……定価￥40,000▶特価￥31,000
- 日本語MS-OS/2基本セット……定価￥62,000▶特価￥47,000

〈その他〉

- Quick C……定価￥20,000▶特価￥13,000
- Quick BASIC……定価￥20,000▶特価￥13,000
- ノートンユーティリティ……定価￥38,000▶特価　限　定
- 弥生II……定価￥80,000▶特価￥52,000
- アシスト コール……定価￥9,700▶特価￥7,700
- LET'S TALK かたろう……定価￥38,000▶特価￥28,500
- Hu PRINT 硯……定価￥40,000▶特価￥29,000
- CCT98II……定価￥15,000▶特価￥12,000
- エコロジーII……定価￥28,000▶特価￥23,000
- ノストラダム98……定価￥28,000▶特価￥23,000
- オーシャノグラフィII……定価￥22,000▶特価￥18,000
- Bee Term……定価￥18,000▶特価￥13,500

その他ソフト・ゲームソフトお安く取扱っております。

中古　パソコンセット　今月の特選品

- CZ-600C＋CZ-600D……▶￥198,000
- PC-88SR＋CU-14BD……▶￥80,000
- PC-88FA＋CU-14BD……▶￥95,000
- PC-88MR＋CU-14BD……▶￥95,000
- CZ-880CB＋CZ-860DB……▶￥105,000
- PC-88FE＋CU-14BD……▶￥80,000
- PC-88VA2＋CU-14BD……▶￥148,000

パソコン本体

- PC-9801RX2……▶￥198,000
- PC-9801EX2……▶￥195,000
- PC-9801UV11……▶￥160,000
- PC-9801VX21……▶￥180,000
- PC-9801UX21……▶￥160,000
- PC-9801VM2……▶￥140,000
- PC-8801MA2……▶￥65,000
- PC-8801FE……▶￥58,000
- PC-8801FA……▶￥60,000
- PC-8801MA……▶￥60,000
- PC-8801MR……▶￥55,000
- PC-8801VA……▶￥110,000
- CZ-880C……▶￥55,000
- CZ-881C……▶￥59,000
- FM-AV40EX……▶￥55,000

プリンター　今月の特選品

- PC-PR101TL……▶￥30,000
- PC-PR101TL2……▶￥35,000
- PC-PR150V……▶￥45,000
- CZ-8PC3……▶￥30,000
- CZ-8PC4……▶￥45,000
- AR-3415……▶￥40,000
- VP-1000……▶￥48,000

ディスプレイ　今月の特選品

- PC-KD854……▶￥35,000
- PC-KD863S……▶￥46,000
- PC-TV353……▶￥49,000
- PC-TV352……▶￥46,000
- CU-14AD……▶￥38,000
- CU-14BD……▶￥30,000

買取り価格

PC-9801
- RA21……▶￥220,000
- RX21……▶￥150,000
- EX2……▶￥130,000
- VM11……▶￥100,000
- UV11……▶￥95,000
- DO……▶￥95,000
- ES2……▶￥185,000
- RX2……▶￥125,000
- VX21……▶￥115,000
- VX2……▶￥105,000
- VM2……▶￥95,000
- UX21……▶￥100,000
- UV21……▶￥80,000

PC-9801
- UV2……▶￥70,000

PC-8801
- MA2……▶￥50,000
- VA2……▶￥135,000
- VA3……▶￥150,000
- VA……▶￥85,000
- FE2……▶￥45,000
- MA……▶￥45,000
- FA……▶￥45,000
- FE……▶￥40,000
- MH……▶￥40,000
- FH30……▶￥39,000
- MR……▶￥39,000
- FR30……▶￥39,000

PC-8801
- SR30……▶￥38,000

CZ-652C……▶￥120,000
- 602C……▶￥140,000
- 612C……▶￥180,000
- 666C……▶￥160,000
- 611C……▶￥110,000
- 601C……▶￥100,000
- 600C……▶￥100,000

PC-286
- VS-STD……▶￥110,000
- VF-STD……▶￥100,000
- VE-STD……▶￥90,000
- US-STD……▶￥80,000

下取り交換差額表

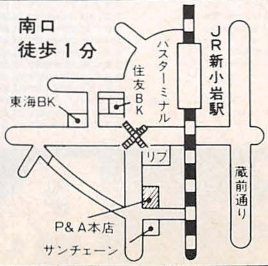
下取 ＼ 新品	CZ-623C-TN	CZ603C	CZ613C	CZ653C	NEC 9801 RX21	NEC 9801 RA21	NEC 9801 EX2
CZ-600C	￥￥280,000	￥172,000	￥248,000	￥133,000	￥155,000	￥250,000	￥155,000
CZ-601C	￥268,000	￥155,000	￥233,000	￥119,000	￥135,000	￥233,000	￥145,000
CZ-611C	￥215,000	￥105,000	￥180,000	￥68,000	￥80,000	￥179,000	￥95,000
98D0	￥248,000	￥135,000	￥213,000	￥98,000	￥115,000	￥209,000	￥125,000
9801RX2	￥229,000	￥115,000	￥195,000	￥80,000	￥93,000	￥190,000	￥105,000
9801VM2	￥310,000	￥195,000	￥273,000	￥159,000	￥179,000	￥273,000	￥186,000
8801MA	￥318,000	￥205,000	￥280,000	￥169,000	￥185,000	￥280,000	￥196,000
PC-88VA	￥279,000	￥166,000	￥243,000	￥129,000	￥145,000	￥243,000	￥156,000

★上記の表にない機種でも交換できますので、電話にて問合せ下さい。

振込先:東海銀行、新小岩支店
㊟NO.620618 ㈱ピー・アンド・エー

超低金利クレジット率

回　数	3	6	10	12	18	24	36	48	60	72	84
手数料	2.5	3.5	5.0	5.0	9.0	10.5	14.5	19.0	24.5	32.0	38.0



- マイコン
- ビデオ
- ビデオテープ

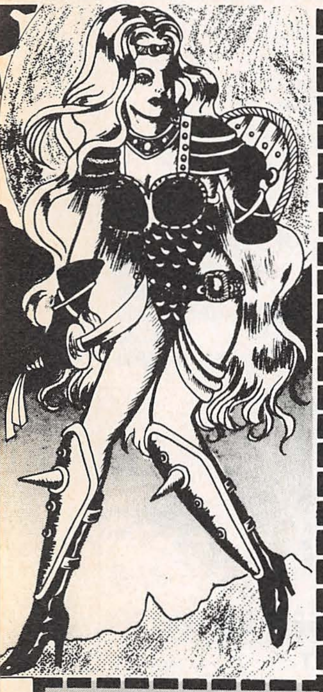
P&A

株式会社ピー・アンド・エー
〒124東京都葛飾区新小岩2丁目1番地19号
☎03-651-0148(代)　FAX.03-651-0141

- 定休日/毎週水曜日＝第3水曜・木曜は連休とさせていただきます。(祭日の場合は翌日になります)

アーク通販なら…..

比べて下さい。早さ・便利さ・確実さ 日本一！
代金後払・特急・指定日・夜間配達も可能です。



新作&名作コーナー

リストに無いソフトも取扱っています。
前払の方は10%引き、後払の方は10%引き＋１個につき500円。

5月17日現在未発売品も含まれています。
商品名後の05/20、05/中 等の記載は5月17日現在アーク㈱調べによる発売予定日です。

●定価が5,000円以下の商品については、10%の割引ができません。

PC98シリーズ

商品名	発売	定価
あーくしゅ		6,800
アークス2		8,800
アシストコール		9,700
アルバトロス2		9,800
石道		7,800
インペリアルフォース	06/?	8,800
ウィザードリィ4		12,800
ウィザードリィ5	06/08	12,800
ウルティマ5	07/21	9,800
AI囲碁2		12,800
栄冠は君に	07/13	9,500
エイトレイクスGC		4,800
エメラルドドラゴン		9,800
陽炎迷宮	05/30	8,800
機甲師団	05/18	9,500
機動戦士ガンダム(VM)	07/下	8,800
キャンペーン版大戦略2		9,800
銀河英雄伝説+SET		11,600
クォータースタッフ	07/?	9,800
ザ・キングオブシカゴ		12,800
三国志2		14,800
斬		9,800
斬アナログシナリオ#1		4,200
斬アナログシナリオ#2		4,200
斬アナログユーティリティ	05/13	4,800
斬デジタルユーティリティ	06/16	4,800
ザ・スーパーラスベガス2	05/上	12,800
サイレントメビウス	07/?	14,800
ジェット(2DDのみ)		9,800
上海2		6,800
水龍士2		9,800
戦略空軍	05/25	8,800
ソーサリアン		9,800
大戦略2 SP		9,800
大戦略3		9,800
第4のユニット3		8,800
ダンジョンマスター		9,800
地球防衛軍2		9,500
天と地と	06/23	12,800
ディオス		9,800
提督の決断		14,800
デュエル98		8,700
天下統一	05/18	9,800
ドラゴンスレイヤー6		8,700
トンネルズアンドトロールズ		9,800
パズニック	05/25	7,800
パズルトピア	07/?	7,800
バトル		12,800
バトルチェス	07/?	9,800
遙かなるオーガスタ		12,800
ヒーローオブランス		7,500
ファーストクイーン		8,800
ファンタジー4	07/?	9,800
ブライ上巻		8,800
フライトシミュレーター(2DDのみ)		8,800
ブラックレインボー	05/下	8,800
ブルトンレイ		8,800
ブルトンレイシナリオ集		4,500
プールオブレディアンス		9,800
ポピュラス		9,800
麻雀悟空天竺への道	05/25	9,800
メルルーン		8,800
やじ馬ペナントレース1990データ		4,800
46億年物語	05/26	9,200
RYU-哭きの竜より	06/23	11,600
ルーンワース		8,800
レナム		9,800
ロードス島戦記		9,800
ロンメル	06/下	8,800

PC88シリーズ

商品名	発売	定価
あーくしゅ		6,800
アークス2		8,800
アルフェイム		9,800
維新の嵐		9,800
イース3		8,700
ヴァルナ		7,800
ウィザードリィ5	06/08	12,800
ウルティマ5(VA)	07/21	9,800
エメラルドドラゴン		8,800
帰ってきた探偵団X		5,800
陽炎迷宮	05/下	8,800
神の聖都		9,800
ガルフストリーム		8,800
機動戦士ガンダム		6,800
キャンペーン版大戦略2		8,800
ぎゅわんぶらあ自己中心派3		6,800
銀河		7,800
銀河英雄伝説+SET		11,600
クリムゾン3		8,700
神戸恋愛物語		8,800
サーク		8,800
三国志2		14,800
斬夜叉円舞曲	07/上	9,800
自己中心派麻雀パズル		4,800
上海2		6,800
シュバルツシルト2		9,800
将棋大将88		9,200
倉庫番パーフェクト		6,800
ソーサリアン		9,800
ソーサリアン追加シナリオ1〜3		各3,800
ソーサリアンユーティリティ		3,800
大航海時代	05/18	9,800
ダンガイオー		8,800
ディオス		9,800
DCコネクション		8,800
ディストラクション下巻		6,800
提督の決断(VA)		14,800
ティルナノーグ(SR)	05/31	8,800
テクザー2		7,800
テトリス		6,800
デュエル		8,700
テンプルマスター(VA)	07/上	9,600
DOLL		7,800
ドラゴン航海記		8,800
ドラゴンスレイヤー6		8,700
トンネルズアンドトーロールズ(SR)		9,800
信長の野望戦国群雄伝(VA)		9,800
バランスオブパワー		12,800
バルバトウスの魔女		7,800
ブライ上巻		8,800
プラジェーター		7,800
ブラックユニコーン		7,800
プールオブレディアンス(VA)		9,800
プロヴィデンス		7,800
マイトアンドマジック2		9,800
夢幻戦士ヴァリス2		8,800
夢幻の心臓3		9,700
メフィスト		8,800
メルルーン		8,800
やじ馬ペナントレース1990データ		4,800
妖獣機甲兵		8,700
ライナス		6,800
ラヴァルー		8,800
ラストハルマゲドン		7,800
ラルフ		12,800
ランペール	07/?	9,800
ルーンワース		8,800
ローグアライアンス		9,800

MSX・MSX2・MSX2+

商品名	発売	定価
あーくしゅ(M2)		6,800
アークス2		8,800
アルバトロス2(M2)		8,800
アレスタ2		6,800
アンテッドライン		6,800
イース3		8,700
維新の嵐(M2)		9,800
ウィザードリィ2		9,800
SDスナッチャー		9,800
怨霊戦記		9,800
ガウディ		9,800
火星甲殻団(M2)	未定	9,800
神の聖都(M2)		9,800
ガンシップ	05/下	9,800
機動戦士ガンダム		6,800
銀河英雄伝説		8,800
銀河英雄伝説パワーアップアンドシナリオ		4,800
銀河英雄伝説+Set		11,600
クォース(M2)		5,800
グラフサウルス		9,800
激突ペナントレース2		7,800
魂斗羅(MSX)		5,800
サイオブレード		8,800
サウルスランチ(シンセサウルス、データ)		3,800
サーク		8,800
ザゴルフコース集(M2)		3,800
三国志Ⅱ		14,800
上海2		6,800
シュバルツシルト		12,800
シュバルツシルトⅡ(M2)	06/29	9,800
シンセサウルスVer2.0		7,800
水滸伝		9,800
スナッチャー		9,800
スーパー大戦略		8,800
倉庫番パーフェクト		6,800
ソリッドスネイク	07/下	7,800
ディオス(M2)		9,800
ディガンの魔石		8,800
DCコネクション		8,800
ディスクNG2(M2)		4,800
テグザー2		7,800
テトリス(DISK)		6,800
DO倶楽部		9,800
ドラゴン航海記		8,800
DOLL		7,800
トンネルズアンドトロールズ(M2)	05/下	9,800
信長の野望戦国群雄伝		9,800
信長の野望戦国群雄伝(ROM)		11,800
ハイディフォス		7,800
ハックマニア		6,800
ヒーローオブランス(M2)	未定	7,500
ファイナルファンタジー(M2)		7,800
ファミクルパロディック2(M2)	06/?	6,800
ファンタジー3		9,800
ブライ上巻		8,800
プロ野球ファミリースタジアム		7,800
マイトアンドマジック2		9,800
魔導物語1-2-3(M2)	06/20	8,800
MISTY4	07/25	5,000
ミッドガルツSIDEA・B		8,800
夢幻戦士ヴァリス2		8,800
妖魔降臨		7,800
ラヴァルー		8,800
ルーンマスターⅡ		3,880
ルーンワース		8,800
レナム		8,800
ロードス島戦記		9,800
ロボクラッシュ(M2)		7,800

X68000

商品名	発売	定価
あーくしゅ		6,800
アークス2		8,800
アフターバーナー		9,200
アルヒオン		9,800
アルフェイム		9,800
維新の嵐		9,800
イース3		8,700
ウイングス		7,800
ウルティマ5	07/21	9,800
A-JAX		8,800
ガンシップ	秋	11,800
銀河英雄伝説		8,800
クォース	06/08	6,800
グラナダ		8,800
サーク		8,800
ザ・スーパーラスベガス2	05/上	12,800
斬		9,800
斬シナリオコレクション1		4,200
斬シナリオコレクション2		4,200
ジェミニウイング	07/上	8,800
上海2		6,800
シュバルツシルト	未定	12,800
スターコマンド	未定	9,800
スライミャー		6,800
倉庫番パーフェクト		6,800
ダウンタウン熱血物語		8,800
ダブルイーグル		9,500
ダンジョンマスター		9,800
ディオス		9,800
天下統一		9,800
トンネルズアンドトロールズ	06/上	9,800
南海の死闘		8,800
信長の野望戦国群雄伝		9,800
ハイブリッドフレーマーナイトアームズ		9,700
パズニック	05/25	7,800
バルーサの復讐	07/下	8,800
ファーストクィーン		8,800
フラッピー2		8,800
プロディア		7,800
ポピュラス		9,800
マジックパレット		19,800
メタルサイト		8,800
やじ馬ペナントレース1990データ		4,800
闇の血族	05/中	8,800
レナム		9,800
ワールドコート	07/上	8,800

FM TOWNS

商品名	発売	定価
AYA	05/26	8,800
インディ・ジョーンズ最後の聖戦	06/上	8,800
オペレーションウルフ		9,800
ガンシップ	05/下	11,800
シムシティ		8,800
第4のユニット4		8,800
第4のユニット5		8,800
ダンジョンマスター		8,800
ドラゴンスレイヤー6	06/08	8,700
遙かなるオーガスタ		12,800
バルーサの復讐	07/下	8,800
ヒーローオブランス	06/21	9,800
ファイナルブロー		9,800
ポピュラス	07/13	12,800
ホームタウンU.S.A		5,800
ライザンバー		8,800
ロケットレンジャー	05/21	9,800

中古ソフトコーナー

価格は消費税・手数料・送料を含む代金後払価格です
下記中古ソフトは、電話での注文のみ受付けます
●下記以外に在庫5,000本以上あります

商品名	機種	売価
維新の嵐	98	5,500
斬アナログ	98	6,000
シュバルツシルト2	98	5,500
スタートレーダー	98	4,100
太平洋の嵐	98	5,700
リップスティックADV2	98	4,000
イース1,2	88 SR	各4,500
イース3	88 SR	5,000
ウルティマ4	88 SR	4,600
エグザイル	88 SR	3,600
エグザイル2	88 SR	3,700
エルスリード	88 SR	3,000
ガイフレーム	88 SR	3,200
ガンダーラ	88 SR	3,200
サイオブレード	88 SR	4,200
サイキックウォー	88 SR	3,600
サバッシュ	88 SR	3,800
自己中心派	88 SR	3,000
自己中心派2,3	88 SR	各3,400
スタートレーダー	88 SR	4,100
ハイドライド	88 SR	2,900
ハイドライド2	88 SR	3,400
ハイドライド3	88 SR	4,200
太平洋の嵐	88 VA	6,400
信長の野望全国版	88	5,100
ディーヴァ	MSX/ROM	2,900
ハイドライド	MSX/ROM	2,800
アークス	MSX2/3.5"	4,200
イシターの復活	MSX2/ROM	3,000
ガンダーラ	MSX2/3.5"	3,200
激突ペナントレース	MSX2/ROM	2,600
サイオブレード	MSX2/3.5"	4,200
ジンギスカン	MSX2/3.5"、ROM	4,600
シャロム	MSX2/ROM	2,700
スーパー大戦略	MSX2/3.5"、ROM	5,000
ドラゴンスレイヤー4	MSX2/ROM	2,900
信長の野望 戦国群雄伝	MSX2/ROM	6,000
メタルギア	MSX2/ROM	2,700
めぞん一刻	MSX2/ROM	3,000
ラストハルマゲドン	MSX2/3.5"	4,200

売りたい方に(買い取り方法)

あなたのお持ちのソフトを中古係までまずお送りください。着き次第買い取り値を査定して連絡いたします。査定額が気に入らなければすぐにお返しする安心システムです。

買いたい方に(販売方法)

お持ちの機種名とメディアを書いて62円切手を同封のうえお申し込みください。中古リストをお送りします。必要なソフトが決まっていればお電話下さい。在庫を調査いたします。



●定価が5,000円以下の商品については、10%の割引ができません
前払の方は10%引き、後払の方は10%引き+1個につき500円
○印は5月17日現在未発売のものです。

商品名	機種	定価
アソコの幸福	98	12,800
あぶない天狗伝説	88・98・X68・MSX2	5,800
アリスたちの午後	X68・88・98	7,800
アリスたちの午後2	X68・98・88	7,800
イーヴルストーン	MSX2・98・X68・88	5,800
イミテーションは愛せない	88・98・MSX2・X68	6,800
VERMILION	88・98	6,800
エンジェルハーツ	88・98	6,800
おとめばーてぃ	88・(98)	7,800
カオスエンジェルス98	98	7,800
ガールズパラダイス	98・X68・88・MSX	7,800
帰り道は危険がいっぱい	(98)・(X68)	7,800
気分はパステルたっち	98・MSX・X68・88	7,800
きゃぴきゃぴるん	88	7,800
きゃんきゃんコレクション	TOWNS	5,800
きゃんきゃんバニー	88・98・(X68)	5,800
きゃんきゃんバニースペリオール①〜③	98・(88)・(MSX)	各4,800 3本セット6,800
キョウコ・クミコ・ノリコ	88・98・MSX・X68	各7,800
禁断のパラダイス	MSX・88・98・X68	6,800
クロッキー	(98)	6,800
クリスタルドリーム	88・98	7,800
クリスタルドリームⅡ	98・88	7,800
クレセントムーンがある	98・MSX	5,800
ごくらく天国	88	7,800
コスモスクラブ	88・98・MSX	8,800
殺しのドレス2	88・98・MSX2	6,800
早乙女学園入学案内	MSX・X68・98・88	4,800
シェナンドラゴン	88・(MSX2)	6,800
私鉄沿線殺人事件	X68・98・88	8,800
雀ボーグすずめ	98・88・MSX	7,800
スクールウォーズ	(98)・(88)	6,800
スターシップランデブー	MSX・X68・88・98	7,800〜
ストロベリー大戦略	(98)	6,800
スロープ	88・98	7,800
せまってみたい	88・MSX・98	6,800
セーラー服戦士フェリス	88・98・(MSX2)	6,800
せろり	98	7,800
超番外制服図鑑プラス	X68・98・88	7,800
つくねちゃんの大冒険	(98)	7,800
デ・ジャ	(88)・(98)・(MSX2)	6,800
ディウォーズ	98	3,800
D.P.S	X68・88・98	5,800
テレホンクラブストーリーSP	MSX	7,800
天使たちの午後2美奈子	98・88・MSX	7,800
天使たちの午後3	98・X68・88MSX	8,800
天使たちの午後3番外編	(88)・(98)・(MSX)	8,800
はっちゃけあやよさん	98・88・MSX・X68	3,800
トワイライトゾーン	88・MSX・98	7,800
ドラグーンアーマー	88・98	5,800
ドラゴンナイト	88・MSX・98	6,800
トリロジー	88・MSX・98	6,800
トワイライトゾーン4	88・(98)・(MSX2)・(X68)	7,800
ドキドキカードリーグ	(88)・(98)・(MSX2)・(X68)	5,800
ときめきチェリーボックス	(X68)	6,800
鳴門巻秘帖	88・98・X68・MSX2	6,800
パペットショウ	X68・MSX・88・98	4,000
晴れのちおおさわぎ	88・98	5,800
ヒーチアップ#3	MSX	3,800
ピンキィポンキィ1〜3	MSX・88・98	各5,800
ピンクソックス2	MSX2	2,800
FOXY	98・88・MSX2	6,800
プライベートスクール	MSX・98・88	6,800
プリンセスはストリートガール？	88・98・FM77・MSX・X1・X68	6,800
ブルーウィンド	MSX・X68・88・98	7,800
ブルームーンストーリー1	98・88	6,800
ぺろんちょ身体検査	88・98・MSX	6,800
ポッキー	88・(MSX・6,800)・98	7,800
まじゃぱんちゃー2温泉麻雀	88	7,800
やりたい放題2	X68・MSX・98・88	6,800
ライム	98	7,800
楽園の招待状	98・88	6,800
ランス	MSX・X68・88・98	6,800
ランス2	(98)	6,800
らんらん狂走曲	88・98	7,800
リヴィード	X68	6,800
リガルード	98	7,800
リップスティックADV	88・X68・98	6,800
リップスティックADV2	88・(X68)・98	6,800
うろつき童子	(98)・(88)・(MSX2)・(X68)	6,800
ぬかたのおおきみ	88・98・X68・MSX	7,800
電脳学園Ⅱ	98・88	8,800
電脳学園Ⅲ	98・88	8,800
ウォーターフロントアドベンチャー	88・(98)	3,800

比べて下さい。安さ日本一！
さらに大特価で、消費税不要・全国無料配達の大サービス!!

本紙広告有効期限/1990年7月8日まで

アークオリジナルコーナー

アーク㈱が台湾・香港で製造し、アメリカ・ヨーロッパ等に大量輸出しているオリジナル製品です 日本市場に合う製品を厳選して販売いたします。又アーク㈱が直接品質保証いたしますので安心して購入してください。

前払の方は表示特価。後払の方は表示特価＋500円。●取扱代理店募集中！

アークマウス
●200カウントタイプ(98用)
ARK-1000-98
特にすべりが良く、マウスパッドも不要です。人間工学を取り入れたデザインで扱いやすい大型クリックを採用。
定価7,800円→特価4,800円
●カウント切替タイプ(98用)
ARK-1500-98
ARK-1000-98にカウント切替えスイッチ付、100・200・400カウントに操作をしながら切替えられます。
定価9,800円→特価6,800円

アークボール
●250カウントタイプ(98用)
ARK-2000-98
項目選択ならトラックボールが便利です。マウスと完全コンパチの入出力端子になっていますので、マウスポートに接続するだけで、すぐに使用可。一度つかうと、もう手放せません。
定価9,800円→特価7,800円
●カウント切替タイプ(98用)
ARK-2500-98
ARK-2000-98にカウント切替スイッチを内蔵125・250・500カウントに切替え、さらに入力が楽になります。
定価11,800円→特価9,800円

アークリモコン
●ジョイスティック一体型
ARK-5000-MSX
連射モードのついたジョイスティックが赤外線リモコンで操作できます(5m以上可)。
コードがないから楽々操作、ゲームの楽しさも倍増です。(1プレイヤー、2プレイヤー切替・連射モード付)
定価9,800円→特価7,800円
●外部スティック接続タイプ
ARK-5500-MSX
お気に入りのジョイスティックを接続してリモコンになります(写真のジョイカードは別売)。
定価6,800円→特価5,800円

アークタブレット
(ACコントロールセンター)
ARK-9000-01
パソコン通信・パソコンFAXの必需品。電源の全てをリモートコントロールし、ノイズ・サージ等を完全にカットするスグレモノ。
電話入力端子にTEL回線を接続すると電話がかかり次第、自動的に電源ONとなり、設定時間(5〜30分)後に自動的にOFFとなります。
リモコン機能により5つのACタブレットの必要なものだけをONとすることができます。(限定20セット)
定価38,000円→特価18,000円

大人気商品！ パソコンデスク
タテ形ラック 60cm W 55cm D 114cm H
定価￥42,000 ￥26,000
ヨコ形ラック 112cm W 60cm D 73cm H
定価￥40,000 ￥25,000
スライド式キーボード台、キャスター付で、オーストラリア製の厚さ20mmの不燃材を全て使用した最高級商品です。

モニターアーム
12″〜14″モニター用
定価￥32,000 ￥24,000

プリンター台
フリーサイズでどのプリンターにも合います。
定価¥2,800円 ￥1,800
(大量輸入につき大特価)

パソコン台
固定スライダーを使用してキーボードが本体の下に入り出し入れ自由。金属製で左右セパレートになっていますので、どのパソコンでも使用可能です。
又、パソコンの積かさね使用も可能になります。
定価￥8,600 ￥6,800

ディスケット・ケース
3.5インチ、5インチディスケットが120枚入り、キー付のプラスチックケースです。3.5インチと5インチ用の2タイプがありますので指定してください。
横長タイプですので机又はタナが広く使えます。
定価￥2,800 各￥1,900

メッシュCRTフィルター
特許製品
後の光の写り込みを防ぎノングレアーの見易い画面になります。世界的標準の導電性メッシュを使用し、静電気を防止するとともに電磁波・X線等を弱めます。またタッチパネルにより人体の静電気も安全に除去します。
定価￥9,800 ￥7,800

クリーニングセット
5″、3.5″のクリーニングディスク。
強力ハンディーバキュームクリーナー。
OAクリーナー。
クリーニングクロス。
ヘッドクリーナー。
5点がセットになったプラスチックのケース付。これがあれば、パソコンのクリーニングの全てがOKです。
定期的なパソコンのお手入れがデータを守ります。
5″、3.5″両タイプあり。
定価4,200円→3,800円

ディスケット キャビネット
3.5″ディスケット 150枚収納
5″ディスケット 180枚収納
カギ付、積み重ね可、最高級品
3.5″、5″各定価6,800円
→特価4,800円

コピーホルダー
ディスプレイに取り付け原稿を見やすくセット
定価2,400円→特価1,800円

大特価通販コーナー

必要な用品リフトの通販特価サービスです。パソコンに必要な小モノを取り揃えました。あなたのパソコンをグレードアップしてみませんか？
前払の方は表示特価、後払の方は表示特価＋500円

マウステーブル
せまいスペースを有効利用。伝票入力台としても使えます。
￥3,800

キーボードジャケット
●98R ●98VM、DO ●286、386 ●88M/F ●98U ●68K ●68K PRO
装着したまま操作できます。
各￥2,800

ディスクドライブプロテクター
不用意な操作やホコリをふせぎます。
PC-286V用・PC-98R用
各￥1,800

ビッグ・ゲーマー
目の疲れをやわらげるゲーム必需品です。
14〜16インチ用
￥1,800

クリーニングディスケット
ディスクドライブも定期的なお手入れを。
3.5、5″タイプ
各￥1,700

ウルティマOAクリーナー
これであなたのパソコンも新品になります。
S150mℓ ￥1,800 M300mℓ ￥2,800

アスキースティック Xターボ
MSX仕様のアスキースティックを特別価格で提供
ゲーセン気分でパソコンゲームができる評判の品
連射モード付
定価6,800円→特価5,000円

MSXジョイカード
ファミコンの入力と同じになります。
普通タイプ ￥1,800 連射タイプ ￥2,100

電波新聞社のジョイスティック
XE-IAJ 特価18,800円
XE-1 AP 特価13,300円
XE-1PRO 特価9,400円
XE-1ST 特価5,600円

ジョイスティック インターフェース
ジョイスティックのすべてのトリガーに98、88シリーズのあらゆるキーをプログラマブルに対応
4方向、8方向の指定も可
β-98M II 特価8,900円
β-88M III 特価8,900円

マウスカウントチェンジャー
HW-100
98・286シリーズのバスマウスのカウント数を½・1・2倍に変換できます。
特価2,800円
HW-200
88・MSX・FMシリーズ等パラレルマウスのカウント変換
特価3,800円

ノーブランドディスケット
5″2D 10枚 ￥680
5″2HD 10枚 ￥950
3.5″2DD 10枚 ￥1,300
3.5″2HD 10枚 ￥1,800
他の商品と同時発送のみ注文を受付けます。

ハードディスク
アーク推薦の大人気ハードディスク(ICM製)
ICM SR-40 定価118,000円→88,000円
ICM SR-60 定価148,000円→110,000円
ICM SR-80 定価168,000円→125,000円

増設RAMボード
(IOデータ製)
PC34H-2MA 定価40,000円→31,000円
PC34H-3MA 定価58,000円→45,500円
PC34H-4MA 定価72,000円→56,500円
PC34H-6MA 定価115,000円→89,800円

増設フロッピーディスク
(SNE製)
3.5″2HD/2DDシングル 定価39,800円→28,800円
5″2HD/2DDシングル 定価44,800円→32,000円
3.5″2HD/2DDダブル 定価75,000円→52,000円
5″2HD/2DDダブル 定価85,000円→54,800円

GINGA(SNE製)
●PC-9801シリーズ対応●それぞれのキーを自分にとって必要なキーに変換して登録したり変更したり、プログラマブルなジョイスティックインターフェイスを内蔵、まさにテンキーがフルキーボードに変身する。
定価32,000 ￥23,800

延長ケーブル
98キーボード延長 1.5m 2,800円
88キーボード延長 1.5m 2,800円
PCプリンタ 1.5m 4,800円
マウス・ジョイスティック 2m 1,400円
アナログRGB 1.5m 4,800円
RS232C 1.5m 5,800円

マウスオペレーションボード
Sサイズ 2,200円
Mサイズ 2,600円

システムカバー
M 1.3×1.3 1,800円
L 2.5×1.8 2,600円
布製 2.4×1.5 3,800円

各種マウス
バスマウス(98・286用) 特価3,800円
MK-MOUSE II (88・MSX・FM用) 特価5,300円
MK-MOUSE III (98・286用) 特価6,800円
シリアルマウス(J-3100・AT・AX用) 特価8,800円

NEC MS-DOS 3.3B
ビジネスソフトもゲームソフトも現在ほとんどのソフトが、MS-DOSを必要としています。最新バージョンを大特価にて提供!!必要なものは買うしかない。
定価18,000円→14,700円

表計算ソフト LOTUS 1-2-3 定価98,000円→特価63,000円
ワープロソフト 一太郎 定価58,000円→特価39,800円
通信ソフト まいと〜く 定価28,000円→特価20,000円
ファイル管理 エコロジーII 定価28,000円→特価23,800円
ファイル適正化 ノストラダムス98 定価28,000円→特価23,800円
高速バックアップ オーシャノグラフィII 定価22,000円→特価19,000円

パソコンミュージックの決定版
ミュージ郎 定価15,800円→特価134,100円
ミュージ郎Jr 定価98,000円→特価87,800円
読むくん 定価48,000円→特価39,600円

サウンドオーケストラ-V
NEC-9801-26K上位コンパチのFMステレオ音源ボードです。別売のサウンドミュージシャンを使えば、あなたのパソコンは、ミュージックマシーンに変身!!
定価35,000円→24,800円
サウンドオーケストラ-L
サウンドオーケストラ-Vの簡易バージョン
定価28,000円→21,000円

サウンド・ミュージシャン
楽譜入力ソフトでらくらく作曲。あなたの新作をパソコンでつくろう。楽譜入力であなたの好きな音楽もOK。
定価25,000円→19,800円

98用FM音源ボード
NEC 9801-26K
NEC製の純製品。98RX等に装着すれば、FM音を出力しゲームがさらに楽しくなります。又MSX用のジョイスティックも接続でき、ゲームの楽しさ倍増。
FM音源対応・ジョイスティック対応のゲームソフトで動作します。音なしのゲームはさよなら!!
キーボードもこれで安心!!
定価25,000円→21,000円

社員・アルバイト募集中

■アーク通販なら……

- 安全 全て配達は郵便小包又は宅急便を使用し全国ネット販売。
- 便利 休みなしで応対。平日朝10時〜夜8時。土・日・祝 午後1時〜7時。
- 早い 大手パソコンショップ・流通会社・メーカとタイアップ 在庫50万本以上。
- 正確 顧客住所・製品情報をコンピューターでリアルタイム処理。
- 安い 後払いでも特価又は定価の10%引きに500円をプラスするだけ。
- サービス 消費税・配達料は不要。電話で簡単に注文OK。

■お好みの方法でお求め下さい。
(注文方法・およその納期・割増料金)

前払

1. 安全確実に
   現金書留 ●注文内容を同封●6〜8日
2. 安く・早く
   銀行振込 ●電話・ハガキ・FAX●4〜6日
3. とにかく安く
   郵便振替 ●通信らんに記入●10〜12日

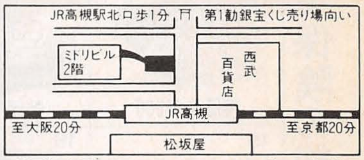
後払

4. かんたんに注文
   普通代金引換 ●電話・ハガキ・FAX●4〜6日●(500円)
5. 新作を発表後すぐに
   予約代金引換 ●電話・ハガキ・FAX●発売日発送●(500円)
6. とにかく早く
   特急代金引換 ●電話 ●約2〜3日 ●(500円)＋800円
   午前中に注文いただければ翌日に出荷いたします。
7. 指定日に配達
   指定日代金引換 ●電話●指定日に配達●(500円)＋500円
8. 夜間に配達
   夜間配達代金引換 ●電話・ハガキ・FAX●午後6〜8時に配達●(500円)＋500円

- ●住所・氏名・電話番号・商品名・機種・メディアの別を詳しくお知らせください。
- ●発売予定及び在庫切れの商品は入荷次第お送りします。又発送が10日以上おくれる時は、電話又はハガキにてお知らせいたします。
- ●納期遅れ及び初期不良については商品の取替え又は返金以外の責任はもちません。
- ●注文商品のキャンセルは原則としてお受けできませんが発売遅れの場合発送前ならお受けいたします。
- ●18才未満の方の後払注文は保護者の承諾を受けてください。
- ●後払の方は割引価格に後払割増料(500円)をプラスしてお支払い下さい。

店内改装!ジャンボになって再オープン!
中古ソフト3,000本、新品ソフトもいっぱい!


(店内写真)



営業時間:PM1:00〜PM7:00 年中無休

- ●現金書留 下記住所 アーク㈱通販部ベーマガ係
- ●郵便振替 大阪0-103169 アーク株式会社
- ●銀行振込 第一勧業銀行高槻支店(普)1147114

アーク株式会社
通販部
〒569 大阪府高槻市芥川町1丁目14番27号(ミドリビル2F)
☎0726-81-0471
FAX.0726-81-0486

お問合せ ご注文は ☎03-785-7855 受付時間 AM11:00▶PM7:00 毎週日曜定休(FAX:03-781-7055)

周ビル3F ●当社の広告は消費税込みの内税価格で表示してあります。

特選パソコンDESK(送料1個につき1,000円 内税表示)

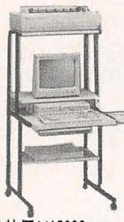
注番 B-1



特価¥10800

650(幅)×600(奥)×1225(高)mm パソコン&ワープロ両用タイプ

注番 B-2



Ⓐ特価¥15600
Ⓑ特価¥19800
(Ⓑはマウステーブル付)

620(幅)×700(奥)×1265(高)mm 中間棚板3段階調整可能

注番 B-3



特価¥29800

940(幅)×700(奥)×1265(高)mm 上から二番目の棚板は高さが100・165・369の3段階に調節可能。コンセント2個付

注番 B-4



特価¥30800

1100(幅)×780(奥)×850~1200(高)mm上段棚板は50mm間隔で高さの調節可能。キャスター付

注番 B-5



特価¥39600 引き出しユニット付

1200(幅)×750(奥)×1215~1315(高)mm キャスター付

注番 B-6



Ⓐ特価¥9600
Ⓑ特価¥12800
(Ⓑはヒジカケ付)

注番 B-7



特価¥10600

600(幅)×600(奥)×670(高)mm パソコン&ワープロ両用タイプ

新作ゲームSOFT(送料1本400円、2本700円、3本以上1000円 内税表示)

ソフト名	割引価格	機種名
ア行		
アークスII	¥ 7,480	98/88/X68/MSX2
あーくしゅ	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
アウトロー水滸伝	¥ 7,480	MSX2
アソコの幸福	¥10,880	98
アップルクラブ1~2	¥ 3,420	98/88
アリスたちの午後1-2	¥ 6,630	98/88/X68
アリスの館	¥ 3,420	MSX2
アルバトロス2	¥ 8,330	98
アルバトロス2	¥ 7,480	MSX2
アルフェイム	¥ 8,330	98/88/X68
イーヴル・ストーン	¥ 4,930	98/88/X1/X68/MSX2
イースII	¥ 6,630	98/88/X1/AV/MSX2
イースIII・ワンダラーズフロムイース	¥ 7,400	98/88/X68/MSX2
石道	¥ 7,020	98
維新の嵐	¥ 8,330	98/88/VA/X1/X68/MSX2Ⓓ
維新の嵐	¥10,030	MSX2Ⓡ
維新の嵐・CD付	¥10,450	98/88/VA/X1/X68/MSX2Ⓓ
韋駄天いかせ男1~3	¥ 5,780	98/MSX2
イミテーションは愛せない	¥ 5,780	98/88/X1/X68/77/MSX2
イントリューダー	¥ 5,780	88/MSX2
インペリアル・フォース	¥ 7,480	98
ヴァリスII	¥ 7,480	98/88/MSX2
ヴァリスII	¥ 8,330	X68
ウィザードリィV	¥10,880	98/88
ウイングス	¥ 6,630	98/X68
ウォーターフロント・アドベンチャー	¥ 5,780	88
美しき獲物たち4~6	¥ 3,600	98/88/X1/MSX2
うろつき童子	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
AI囲碁2	¥10,880	98
A-JAX	¥ 7,480	X68
エイトレイクス・ゴルフ・クラブ	¥ 4,320	98
SDスナッチャー	¥ 8,330	MSX2
F-15ストライクイーグル	¥ 6,630	98/88
F-1スピリット3Dスペシャル	¥ 6,120	MSX2+
エメラルド・ドラゴン	¥ 7,480	88
エメラルド・ドラゴン	¥ 8,330	98/X68
エンジェル・ハーツ	¥ 5,780	98/88
エントフューラー	¥ 5,780	98/88/X1/X68/AV/MSX2
おとめ ぱーてぃ	¥ 6,630	98/88
おんなのこけーさつたい	¥ 6,630	88
カ行		
ガールズ・パラダイス	¥ 6,630	98/88/MSX2
帰ってきた探偵団X	¥ 4,930	98/88/MSX2
帰り道は危険がいっぱい	¥ 6,630	98
カオスエンジェル	¥ 7,020	98
ガンシップ	¥ 8,330	MSX2
GAMMA PLANET	¥ 5,220	X68
機甲師団	¥ 8,080	98
機動戦士ガンダム	¥ 5,780	98/88/MSX2
気分ははすてるたっち!	¥ 6,630	98/88/X68/MSX2
きまぐれオレンジロード	¥ 6,630	98/88/MSX2
キャンペーン版・大戦略II	¥ 7,480	88
キャンペーン版・大戦略II	¥ 8,330	98
きゃんきゃんバニー・スペリオール	¥ 5,780	98/88/MSX2
キューブ・ランナー	¥ 6,630	X68
銀河	¥ 6,630	98/88
銀河	¥ 5,780	MSX2
銀河英雄伝説	¥ 7,480	98/88/X68/MSX2
禁断のパラダイス	¥ 5,780	98/88/X1/X68/AV/MSX2
クォース	¥ 4,930	MSX2
グラナダ	¥ 7,480	X68
グラフサウルス	¥ 8,330	MSX2
グラムキャッツ	¥ 6,630	MSX2
クリムゾン3	¥ 7,400	88
クレセントムーンがぁる	¥ 4,930	98/88/MSX2
激突ペナントレース2	¥ 5,630	MSX2
源平討魔伝	¥ 6,630	X68
神戸恋愛物語	¥ 7,480	98/88/X68
コスモスクラブ	¥ 7,480	98/88/MSX2
琥珀色の遺言	¥ 8,330	98/88/X1/X68/AV/MSX2
GOLFきゃびきゃびるん	¥ 6,630	88
殺しのドレス2	¥ 5,780	98/88
サ行		
サーク	¥ 7,480	98/88/X68/MSX2
ザ・スーパーラスベガス	¥10,880	98/X68
サバッシュ	¥ 7,020	88
サバッシュ	¥ 7,920	X68
斬	¥ 8,330	98/X68
三国志II	¥12,580	98/88/X1/MSX2
三国志II・CD付	¥14,620	98/88/X1/MSX2
サンダーブレード	¥ 8,550	X68
ジェナン・ドラゴン	¥ 5,780	88
ジェノサイド	¥ 7,480	X68
紫禁城	¥ 6,120	MSX2
自己中心派・パズルコレクション	¥ 4,320	88
四川省	¥ 5,780	98
上海II	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
雀皇登竜門	¥ 8,330	98
シュヴァルツシルト	¥ 8,330	88/MSX2
シュヴァルツシルト	¥10,880	98/X68
シュヴァルツシルトII	¥ 8,330	98/88
上洛指令	¥ 3,420	98
ジンギスカン	¥ 8,330	98/88/X1/X68/77
ジンギスカン	¥ 7,980	MSX2
新10倍カートリッジ	¥ 4,930	MSX
シンセサウルスVer.2	¥ 6,630	MSX2
秦始皇帝	¥ 6,630	98
水滸伝	¥ 8,330	98/88/X1/X68/AV/MSX2Ⓓ
水滸伝	¥10,030	MSX2Ⓡ
水滸伝・CD付	¥10,370	98/88/X1/X68/AV/MSX2Ⓓ
水龍士II	¥ 8,330	98
スーパー大戦略	¥ 6,800	88/X1
スーパー大戦略	¥ 7,480	98/X68/MSX2Ⓓ
スーパー大戦略マップコレクション	¥ 4,500	98/X68
スーパーハングオン	¥ 7,920	X68
スーパークイズ	¥ 5,780	MSX2
スクール・うおーず	¥ 5,780	98/88
雀ボーグすずめ	¥ 6,630	98/88
スタートレーダー	¥ 7,400	98/88
ストロベリー大戦略	¥ 5,780	98
スペースハリアー	¥ 6,630	88/X1
スライミャー	¥ 6,380	X68
スライミャー	¥ 5,780	X1
スロープ	¥ 6,630	98/88
セーラー服戦士フェリス	¥ 5,780	98/88
せまってみたい	¥ 5,780	98/88/MSX2
ZERO	¥ 7,480	98/X68/MSX2
せろり	¥ 6,630	98
全国おんせん麻雀	¥ 6,630	88
戦略空軍	¥ 7,480	98
倉庫番パーフェクト	¥ 5,780	98/88/X1/X68/MSX2
ソーサリアン	¥ 8,330	98/88/VA/X1
ソーサリアン・追加シナリオ1~3	¥ 3,420	98/88/VA/X1
ソーサリアン・ユーティリティー	¥ 3,420	98/88/VA/X1
タ行		
ダークレイス	¥ 8,160	98
大海令	¥10,880	98/X68
大航海時代	¥ 8,330	88
大航海時代・CD付	¥10,370	88
大戦略III	¥ 8,330	98
太平洋の嵐DX	¥12,580	98/VA
タッグ・オブ・ウォー	¥ 5,780	98/88/X68
堕天使KYOKO	¥ 6,630	98/88/X1/X68/MSX2
ダ・ピンチ	¥ 5,780	88/X1/77
ダブルイーグル	¥ 8,080	98/X68
ダンガイオー	¥ 7,480	88
地球防衛軍II	¥ 8,080	98/X68
つくねちゃんの大冒険	¥ 6,630	98
D.C.コネクション	¥ 7,480	88/MSX2
DD倶楽部	¥ 8,330	MSX2
ディ・ウォーズ	¥ 3,420	98
ディオス	¥ 8,330	98/88/X68/MSX2
提督の決断	¥12,580	98/VA
提督の決断・CD付	¥14,620	98/VA
D・P・S	¥ 4,930	98/88/VA/X68
ティル・ナ・ノーグII	¥ 8,330	98
ティル・ナ・ノーグ	¥ 7,480	88
デザート	¥ 5,780	98/88
デ・ジャ	¥ 5,780	98
デストラクション 上巻~下巻	¥ 5,780	88
テトリス	¥ 5,780	98/88/X1/X68/77/MSX2Ⓓ
DUEL	¥ 7,400	88
デリンジャー	¥ 7,480	98/88/MSX2
天下統一	¥ 8,330	98
天九牌	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
天使たちの午後III	¥ 7,480	98/88/MSX2
天使たちの午後・番外III	¥ 7,480	98/88/X68/MSX2
電脳学園II	¥ 7,480	98/88
電脳学園III	¥ 7,480	98/88
電脳学園1	¥ 7,480	98/88/MSX2
電脳将棋II・永世名人	¥ 8,830	98
DOLL	¥ 6,630	98/88/MSX2
どきどきカードリーグ	¥ 4,930	98/88/MSX2
ときめきチェリーボックス	¥ 5,780	X68
ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	¥ 7,400	98/88
ドラゴンナイト	¥ 5,780	98/88/MXS2
ドラゴンスピリット	¥ 7,480	X68
トリロジー・久鬼妖華真伝	¥ 5,780	98/88/MSX2
トワイライトゾーン4	¥ 6,630	88
トンネルズ&トロルーズ	¥ 8,820	98/88
ナ行		
ナイトアームズ	¥ 8,250	X68
長くて甘い夜	¥ 6,630	98/88/X1/MSX2
ナビチューン・ドラゴン航海記	¥ 7,480	88/MSX2
鳴門巻秘帳	¥ 5,780	98/88/X1/X68/MSX2
南海の死闘	¥ 7,480	98/X68
ニュージーランドストーリー	¥ 7,480	X68
ぬかたのおおきみ	¥ 6,630	98/88/X1/X68/MSX2
信長の野望・戦国群雄伝	¥ 8,330	98/88/X1/X68/AV/MSX2Ⓓ
信長の野望・戦国群雄伝	¥10,030	MSX2Ⓡ
信長の野望・戦国群雄伝CD付	¥10,370	98/88/X1/X68/MSX2Ⓓ
ハ行		
はあちゃけあやよさん	¥ 3,420	98/88/X68/MSX2
バーミリオン	¥ 5,780	88
ハイドライドIIISV	¥ 6,630	98
バズニック	¥ 6,630	98/X68
バトル	¥10,880	98/VA/X68
バブルボブル	¥ 6,120	X68
ハラキリ	¥ 7,400	88
バランスオブパワー	¥11,520	98/88/MSX2
遥かなるオーガスタ	¥10,880	98
バルバトゥスの魔女	¥ 6,630	88
晴れのちおおさわぎ	¥ 4,930	98/88
パワフルまあじゃん2	¥ 6,630	98/88/X1/X68/MSX2
ピーチアップ2-4	¥ 3,420	MSX2
ビート・バイズ	¥ 7,480	98
媚少女NORIKO	¥ 6,630	98/88/X1/X68/MSX2
ピュア	¥ 5,780	98/88
びんきい・ぽんきい1-3	¥ 4,930	98/88/MSX2
ぴんくショックパイレーツ	¥ 3,420	98
ファーストクイーン	¥ 7,480	98/VA/X68
ファイアーホーク・デグサー2	¥ 6,630	88/MSX2
ファイナル・ファンタジー	¥ 6,630	MSX2
ファミリースタジアム・89年度版	¥ 5,780	VA
ファミリースタジアム	¥ 6,630	MSX2
ファミクルパロディック2	¥ 5,780	MSX2
ファンタジーIII	¥ 8,820	98/88/X1/X68/AV/MSX2
ファンタジーゾーン	¥ 7,020	X68
ファンデーション	¥ 5,780	98/88
V'BALL	¥ 7,020	X68
フォクシー	¥ 5,780	98/88
BURAI・上巻	¥ 7,480	98/88/MSX2
フラッピー2	¥ 7,480	X68
ブラック・レインボウ	¥ 7,480	98
プリンセスはストリートガール?	¥ 5,780	98/88/X1/X68/77/MSX2
ブルー・ウィンド	¥ 6,630	98/88/X68/MSX2
ブルームーン・ストーリー	¥ 5,780	98/88
ブルトン・レイ	¥ 7,480	98
ブルトン・レイ シナリオ集	¥ 4,320	98
プロディア	¥ 6,630	98/X68
ペロンチョ身体検査	¥ 5,780	98/88
保存版ロードランナー	¥ 6,630	98
ポッキー	¥ 5,780	MSX2
ポッキー	¥ 6,630	98/88
ポピュラス	¥ 8,330	98/X68
マ行		
マイト&マジック2	¥ 8,820	98/88/X1/X68/AV/MSX2
魔王の幻影	¥ 6,630	98/88
魔宮殿	¥ 5,780	MSX2
魔剣士KUMIKO	¥ 6,630	98/88/X1/X68/MSX2
マスター・オブ・モンスターズ	¥ 5,780	MSX2
マスター・オブ・モンスターズ	¥ 7,480	98
マスター・オブ・モンスターズ	¥ 6,800	88/X1
魔導物語1-2-3	¥ 7,480	MSX2
ミスティ	¥ 4,500	98/88/X1/X68/MSX2
夢幻の心臓III	¥ 8,250	88
名監督II	¥ 8,820	98/VA/X68
めぞん一刻完結編	¥ 6,630	98/88/X1/77/MSX2Ⓓ
めぞん一刻完結編	¥ 8,330	X68
メタルサイド	¥ 7,480	X68
メルルーン	¥ 7,480	98/88
モトス	¥ 6,630	X68
ヤ行		
闇の壱与伝説	¥ 6,630	98/88
やりたい放題2	¥ 5,780	98/88/X1/X68/AV/MSX2
遊撃王II・エアーコンバット	¥ 7,480	98
妖魔降臨	¥ 6,630	MSX2
夜の天使たち	¥ 7,480	98/88/X68/MSX2
ラ行		
ライナス	¥ 6,630	88
ライム	¥ 6,630	98
ラ・ヴァルー	¥ 7,480	98/88
楽園の招待状	¥ 5,780	98/88
ラストハルマゲドン	¥ 6,630	98/88/X1/MSX2
ラストハルマゲドン	¥ 8,330	X68
ランス	¥ 5,780	98/88/VA/X68/MSX2
ランス2	¥ 5,780	98
らんらん狂走曲	¥ 6,630	98/88
リウィード	¥ 5,780	X68
リガルード	¥ 6,630	98
リップスティックADV	¥ 5,780	X68
リップスティックADV2	¥ 5,780	98/88
リングマスター	¥ 7,480	X68
リングマスターII	¥ 6,630	98
ルーンマスター2	¥ 3,500	MSX2
ルージュ	¥ 5,780	98/88
ルーンワース・黒衣の貴公子	¥ 7,480	88/MSX2
レナム	¥ 8,330	98/X68
レナム	¥ 7,480	MSX2
ローグ・アライアンス	¥ 8,820	98/88/VA/X1/X68/MSX2
ロードス島戦記	¥ 8,330	98/VA/MSX2
ロードス島戦記・福神漬	¥ 3,420	98
ロボ・クラッシュ	¥ 6,630	MSX2

聖和ライフサービス

〒142 東京都品川区旗の台5-1-6 周ビル3F

銀行口座 太陽神戸三井銀行 旗の台支店 普通口座:3304231

銀行振込 お電話のうえ、上記の口座にお振込み下さい。(ゲームソフトは書留をご利用下さい)

現金書留 右記の申込書を同封の上、郵便局でお手続き下さい。

注 意 沖縄・離島の送料はゲームソフトを除いて別料金となります。

初期不良 お届けした商品に万一初期不良が発生した場合、10日以内にご連絡下さい。同一商品と交換させて頂きます。

総合保険 3万円以上のハードには、メーカー保証に加えて東京海上火災の総合保険を一年間お付けしております。万一商品が、盗難・破損・火災・落雷・破裂・不注意による落下・取扱上の不注意による損害等、偶然の事故による損害が発生した場合、保険金が支払われます。

書留申込書BM7月号

フリガナ

住所〒

(TEL)

名前	年 月 日生 才
使用機種	5"・3.5"/2D・2DD・2HD

商品名

① ③

② ④

★■店頭にて、ゲームソフト25%OFF.!!(税別)。超低金利ハッピークレジットを利用するダヨ!
■特に人気のある商品によっては、しばらくお待ち願うことがありますのでご了承下さい。

新作ソフトがワンサカいっぱい、店頭セール実施中!! どんどんお店まで来てネ!!

厳選された製品を、より安く、より早く、皆様のお手元に!!

広告掲載商品以外の製品も取扱っております。

X68000II 新製品フェア 組合せセット!!

★現金特価は税別
★クレジット価格は送料・税込み
(送料¥2,000)

X68000EXPERTII EXPERTII-HD

NEW



(A) CZ-603C-BK/GY 定価¥338,000
(B) CZ-613C-BK/GY 定価¥448,000

Aセット: EXPERT II (CZ-603C+CZ-605D)
…定価¥453,000▶超特価!! TEL下さい。

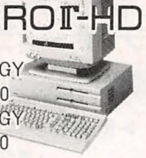
12回	¥30,700	24回	¥16,200
36回	¥11,200	48回	¥8,700

Bセット: EXPERT II-HD (CZ-613C+CZ-605D)
…定価¥563,000▶超特価!! TEL下さい。

12回	¥37,900	24回	¥20,000
36回	¥13,900	48回	¥10,800

X68000PROII PROII-HD

NEW



(A) CZ-653C-BK/GY 定価¥285,000
(B) CZ-663C-BK/GY 定価¥395,000

Cセット: PRO II (CZ-653C+CZ-605D)
…定価¥400,000▶超特価!! TEL下さい。

12回	¥27,200	24回	¥14,300
36回	¥9,900	48回	¥7,700

Dセッ: PRO II-HD (CZ-663C+CZ-605D)
…定価¥510,000▶超特価!! TEL下さい。

12回	¥34,500	24回	¥18,200
36回	¥12,600	48回	¥9,800

頭金ナシ!! 超低金利クレジット

- 頭金ナシ!!
- 1回〜60回クレジットOK!!
- 組合せ自由! TEL下さい。

他のディスプレイ組合せ
①CZ-603D ②CZ-613D ③CU-21CD ④CU-21HD

上記の68000セットにプレゼント!!
- MD-2HD 10枚
- ジョイカード
- アフターバーナー(ゲーム)の3つをプレゼント

プリンター(用紙付)(送料無料)

SHARP CZ-8PC3
24ドット熱転写カラー漢字プリンター
限定
(定価¥65,800) 特価¥39,800

SHARP CZ-8PC4
48ドット熱転写カラー漢字プリンター
限定
(定価¥99,800) 特価¥56,800

X68000用ソフト/周辺機器 (送料¥500)

型名	商品	定価	特価
Z's STAFF PRO68K	グラフィック	¥58,000	¥40,000
KAMIKAZE	データベース	¥68,000	¥46,000
サイクロン	グラフィク	¥58,000	¥25,000
C-TRACE68	グラフィック	¥68,000	¥50,000
C-COMPILER PRO68	C言語	¥39,800	特価
SAMPLING PRO68K	ミュージックソフト	¥17,800	特価

X68000用周辺機器

形名	商品	定価	特価
CZ-6BE1A	1MB増設RAMボード	¥38,000	¥29,000
CZ-6BM1	MIDボード	¥26,800	大特価
AN-8TV	パソコンチューナー	¥35,800	大特価
CZ-8NJ2	インテリジェントコントローラー	¥23,800	¥19,000

X68000専用ハードディスク=アイテック(送料¥1,000)
①IT-X640(定価¥158,000)…特価¥103,000
②IT-X680(定価¥198,000)…特価¥134,000

PC-286/386 スペシャルセット(パソコン活用セミナー付)(送料¥2,000)

EPSON PC-286VF-STD



- PC-286VF-STD
- CVC-4681
- MD-2HD (10枚)
- マウス+ゲーム
- MS-DOS
- パソコン活用セミナー

推奨 特価¥198,000

PC-386M-STD
- PC-386M-STD+CVC-4681+MF-2HD 5枚+マウス+MS-DOS+パソコン活用セミナー
定価合計¥412,000
特価¥275,000

PC-386VR-STD
- PC-386VR-STD+CVC-4681+MD-2HD 10枚+マウス+MS-DOS+パソコン活用セミナー
定価合計¥432,800
特価¥295,000

PC-286UX-STD
- PC-286UX-STD+CVC-4681+MD-2HD 10枚+マウス+MS-DOS+パソコン活用セミナー
定価合計セミナー 定価合計¥352,800
特価¥225,000

モデムだよ〜ん 送料¥1,000

NEC
- COMSTARS 2424/4…特価¥ 28,000
- COMSTARS 2424/5…特価¥ 32,500

オムロン
- MD-1200AIII…………特価¥ 14,800
- MD-12FS……………特価¥ 15,000
- MD-24FP4……………特価¥ 27,900
- MD-24FS4……………特価¥ 31,500
- MD-24FS5……………特価¥ 34,500
- MD-24FS7……………特価¥ 44,900
- MD-24FC5……………特価¥ 34,800

AIWA
- RV-A24M NP5………特価¥ 40,000
- PV-A24V42……………特価¥ 32,500
- PV-A12………………特価¥ 14,500
- PV-M24………………特価¥ 29,000

ミュージカル・ツール (送料¥1,000)

ROLAND ミュージ郎
定価¥158,000………特価¥129,800
ROLAND ミュージ郎JR
定価¥98,000………特価¥81,800
SNE サウンドオーケストラ
定価¥29,800………特価¥17,500
SNE サウンドオーケストラV
定価¥35,000………特価¥23,000
SNE サウンドオーケストラL
定価¥28,000………特価¥18,000
SNE リトル・オーケストラ
定価¥22,000………特価¥14,500
SNE リトル・オーケストラL
定価¥18,000………特価¥12,000
SNE サウンドMUSICIAN
定価¥25,000………特価¥15,900
SNE GINGA-RX/286L
定価¥32,000………特価¥19,000
ニーズ TN-F3
定価¥19,800………特価¥12,800
ニーズ FMグランプリTN-F1G
定価¥29,000………特価¥19,000

PC-98シリーズ オクト特選セット(パソコン活用セミナー付)(送料¥2,000)

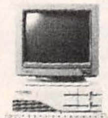
NEC PC-9801RX21



- PC-9801RX21
- CVC-4681
- MD-2HD (10枚)
- マウス+ゲーム
- パソコン活用セミナー

限定 特価¥260,000

NEC PC-9801RS21



- PC-9801RS21
- CVC-4681
- MD-2HD 10枚
- マウス+ゲーム
- パソコン活用セミナー

推奨 特価¥300,000

PC-9801RA21
- PC-9801RA21+CVC-4681 +MD-2HD 10枚+マウス+パソコン活用セミナー+ゲーム
特価¥381,000

PC-9801ES2
- PC-9801ES2+CVC-4681 +MD-2HD 10枚+マウス+パソコン活用セミナー+ゲーム
特価¥340,000

PC-9801N (NOTE)
- PC-9801N+MF-2HD5枚
大特価¥1?4,000

★ディスプレイ変更の場合
- CU-14FD……………………+¥3,000
- PC-KD853N…………………+¥22,000
- PC-KD854N…………………+¥7,000
- PC-KD455……………………+¥58,000
- PC-TV354……………………+¥30,000
- PC-TV454……………………+¥45,000
- CR-4000………………………+¥25,000
- CU-14TV………………………+¥37,000
- CU-14HD………………………+¥30,000

ハードディスク (送料¥1,000)

●I/F、ケーブル付

ウィンテク
- WD-40(40M/40ms)………特価¥61,000

緑電子
- Little-E40(40M/39ms)…特価¥62,000

コンピュータリサーチ
- CRC-MH4B(40M/38ms)…特価¥62,000
- CRC-IHRC4/EC(40M/42ms)…特価¥64,000

ICM
- SRC-40(40M/28ms)………特価¥79,000

オクト推奨プリンター (送料¥1,000)

(ケーブル・用紙付)

スター
- BR-2415(¥94,800)…特価¥50,000

スター
- CR-3415CL(¥148,000)…特価¥69,000

エプソン
- VP-1350PC(¥96,800)…特価¥67,000

エプソン
- VP-2050PC(¥158,000)…特価¥107,000

パソコンラック

送料無料



Ⓐ5段キャスター付
キーボードが収納できるから、手元でマウス操作ができる!!
1325(H)×640(W)×700(D)
特価 ¥16,000



Ⓑ4段キャスター付
どんなパソコンにもフレキシブルに対応!!
1245(H)×614(W)×600(D)
特価 ¥12,000

店頭ゲームソフトオール25%off! ビジネスソフト20%より特価中

★通信販売お申込みのご案内★

※輸送時のトラブル、初期不良の場合は新品と交換させていただきます。

お申込みはお電話でお願いします。お客様の〈住所〉〈氏名〉〈電話番号〉及び〈商品名〉をお知らせ下さい。● 入金確認後ただちに商品をご送付いたします。

現金一括払い
銀行振込: お近くの銀行より(電信扱い)にてお振込み下さい。
現金書留: 封筒の中に住所・氏名・商品名をご記入の上当社までお送り下さい。

クレジット
専用お申込用紙をお送り致します。ので、必要事項をご記入、ご捺印の上ご返送下さい。手続きは簡単です。

オクトラクラク クレジット

1回	2%	3回	2.5%	6回	3.5%	10回	5%	12回	5%	15回	7.5%
18回	9%	20回	10%	24回	11%	30回	14.5%	36回	15.5%	48回	20%

振込先
富士銀行 久ヶ原支店 当NO.1824
三菱銀行 蒲田支店 当No.0278691
株式会社 億人(オクト)

※掲載の価格は、多少とも変動しますので、まずはお電話にてご確認ください。
※銀行振込、または、現金書留でご注文の際には、あらかじめ電話でご確認の上、お申し込み下さい。
※上記料金には、消費税は含まれておりません。消費税が付加されますので、詳しくは、電話でお問合せ下さい。

人気沸騰中!
トムボーイ

ビッグチャンス Part 7

●下記以外のソフトも高額で買い取りいたします。

●中古ゲームソフト/中古CD高額買い取りします。

X68000用

ソフト	価格
R-TYPE	¥1,000
アフターバーナー	¥1,500
WINGS	¥2,000
A-JAX	¥2,000
A列車で行こうII	¥2,000
キューブ・ランナー	¥2,000
グラナダ	¥3,500
琥珀色の遺言	¥2,000
XaK	¥3,500
サバッシュ	¥2,500
斬 ～陽炎の時代～	¥3,000
サンダーフォースII	¥1,500
サンダー・ブレード	¥3,000
38万キロの虚空	¥2,000
シュヴァルツシルト	¥3,000
ジェノサイド	¥2,500
ジェミニウイング	¥????
SUPER大戦略68K	¥2,000
スタークルーザー	¥2,000
スペースハリアー	¥1,500
すらいみゃー	¥2,000
ダウンタウン熱血物語	¥3,000
テトリス	¥1,500
テレネット MUSIC・BOX	¥1,000
テラッツオ	※¥5,000
ドラゴンスピリット	¥1,000
ナイト・アームズ	¥3,000
ニュージーランド・ストーリー	¥2,000
熱血高校ドッジボール部	¥1,000
ネメシス'90	¥????
信長の野望・戦国群雄伝	¥2,500
パックマニア	¥1,500
バブル・ボブル	¥2,500
ファンタジーゾーン	¥1,500
V'BALL	¥2,000
フラッピー2	¥2,000
ボスコニアン	¥1,000
ポピュラス	¥3,500
Might & Magic Book I/II	¥2,000
夢幻戦士ヴァリスII	¥2,000
めぞん一刻 完結編	¥1,000
メタル・サイト	¥3,000
モトス	¥1,000
ファンタジーゾーン	¥1,500
ラグーン	¥????
リング・マスターI	¥2,000
ローグ・アライアンス	¥2,000
Wanderers From Ys	¥2,500

PC-9801用

ソフト	価格
Wizardry V	¥4,000
エメラルド・ドラゴン	¥3,500
カオスエンジェルズ	¥2,500
キャンペーン版・大戦略II	¥3,000
Xak	¥3,000
サバッシュ	¥2,500
斬 陽炎の時代 アナログ版	¥3,500
三国志	¥5,000
上海II	¥2,000
シュヴァルツシルト	¥3,000
シュヴァルツシルトII	¥3,000
水滸伝	¥3,000
水龍士II	¥3,000
戦略空軍	¥3,000
ソーサリアン	¥3,000
大海令	¥3,000
大戦略III	¥3,500
太平洋の嵐DX	¥3,000
ダーク・レイス	¥3,500
ダブル・イーグル	¥2,000
ダンジョンマスター	¥3,500
提督の決断	¥4,000
ティル・ナ・ノーグ	¥2,500
ティル・ナ・ノーグII	¥2,500
天下統一	¥3,000
電脳学園III	¥2,500
ドラゴン・スレイヤーVI	¥3,500
トンネルズ & トロールズ	¥4,000
信長の野望・戦国群雄伝	¥2,500
バトル	¥3,500
遥かなるオーガスタ	¥4,000
ヒーロー・オブ・ランス	¥2,500
プール・オブ・レイディアンス	¥3,500
ファーサイド・ムーン	¥3,500
BURAI 上巻	¥3,500
ブルトン・レイ	¥3,500
Beat・Vice	¥3,000
FOXY	¥1,500
ポピュラス	¥3,500
ポリス・クエストII	¥2,500
マスター・オブ・モンスターズ	¥2,500
夢幻戦士ヴァリスII	¥2,500
メルルーン	¥2,500
遊撃王II/エアー・コンバット	¥2,500
ルーン・ワースI 黒衣の貴公子	¥3,500
レナム ～伝説の剣～	¥3,500
ロードス島戦記	¥3,000
Wanderers From Ys	¥2,000

PC-8801用

ソフト	価格
あーくしゅ	¥1,000
アークスII	¥2,000
アドヴァンスト・ファンタジアン	¥1,500
維新の嵐	¥2,000
Wizardry V	¥4,000
エメラルド・ドラゴン	¥2,500
エフェラ・アンド・ジリオラ	¥????
カオスエンジェルズ	¥2,000
キャンペーン版・大戦略II	¥2,500
銀河英雄伝説	¥2,000
クリムゾンIII	¥????
Xak	¥2,000
三国志II	¥4,000
斬 ～夜叉円舞曲～	¥????
雀ボーグすずめ	¥2,000
シュヴァルツシルト	¥2,500
シュヴァルツシルトII	¥2,500
水滸伝	¥2,000
スタートレーダー	¥1,000
ソーサリアン Ver.1.1	¥1,500
大航海時代	¥4,000
ディガンの魔石	¥1,500
DUEL	¥2,000
ディル・ナ・ノーグ88	¥3,500
テトリス	¥1,500
電脳学園	¥1,500
電脳学園II	¥1,500
ドラグーン・アーマー For アダルト	¥1,000
ドラゴン・ナイト	¥1,000
ドラゴン・スレイヤーVI	¥2,500
トンネルズ & トロールズ	¥3,500
ナビ・チューン	¥1,500
信長の野望・戦国群雄伝	¥1,500
ハラキリ	¥3,000
バランス・オブ・パワー	¥2,000
バルバトゥスの魔女	¥2,000
ファイアー・ホーク	¥1,000
ヒーロー・オブ・ランス	¥2,000
BURAI 上巻	¥2,500
ブラジェータ	¥2,000
ポッキー	¥2,000
ミスティ・ブルー	¥2,500
夢幻戦士ヴァリスII	¥1,500
夢幻の心臓III	¥3,000
メルルーン	¥2,500
ライナス	¥2,000
ラ・ヴァルー	¥1,000
ルーン・ワースI 黒衣の貴公子	¥2,500

MSX/2/2+用

ソフト	価格
アークス	¥1,500
アークスII	¥2,500
アレスタ	¥1,000
アレスタ2	¥1,500
アンデッド・ライン	¥1,500
イシターの復活	¥1,500
維新の嵐	¥2,500
Wizardry I	¥2,500
Wizardry II	¥1,500
SDスナッチャー	¥3,500
FM-PAC	¥2,500
カオスエンジェルズ	¥2,500
ガンシップ	¥2,500
ガンダム・MSフィールド	¥2,000
銀河英雄伝説	¥2,500
クォース	¥2,500
クリムゾンII	¥2,500
G・Dグレイテストドライバー	¥2,000
激突ペナントレース2	¥2,000
コナミ・ゲームコレクション1～4	¥1,000
魂斗羅	¥1,000
Xak	¥2,500
真魔王ゴルベリアス	¥2,000
水滸伝	¥3,000
スナッチャー	¥2,500
スペース・マンボウ	¥2,000
ゼビウス・ファードラウトサーガ	¥1,000
テトリス	¥1,500
ディガンの魔石	¥2,000
ナビ・チューン	¥2,500
信長の野望・戦国群雄伝	¥2,000
ハイディフォス	¥1,000
パロディウス	¥1,000
ファイアー・ホーク	¥1,500
ファイナルファンタジー	¥2,000
プレイボールIII	¥1,500
プロ野球 ファミリースタジアム	¥1,500
Might & Magic	¥2,000
Might & Magic Book II	¥2,500
マスター・オブ・モンスターズ	¥2,000
夢幻戦士ヴァリスII	¥2,500
メタル・ギアII	¥3,500
妖魔降臨	¥2,500
ラプラスの魔	¥2,000
ルーン・マスターII	¥1,500
ルーン・ワースI 黒衣の貴公子	¥2,500
ロードス島戦記	¥4,000
Wanderers From Ys	¥2,500

ゴールドリスト

以下のアーティストは特に高額にて買い取ります。

久保田利伸	杏里	B's
山下達郎	渡辺美里	BOOWY
浜田省吾	松任谷由美	Wink
米米CLUB	小比類巻かほる	スターダスト・レビュー
TM NETWORK	リンドバーグ	プリンセス・プリンセス

ごめんなさいリスト

以下のアーティストは買い取りできません。

天宮良	仲村トオル	堀ちえみ	夢工場
岩城晃一	清水宏次郎	原田知世	イモキントリオ
岡村靖幸	湯江健幸	吉沢秋恵	C-C-B
風見慎吾	渡辺謙	新田恵利	わらべ
木村一八	岩井由紀子	菊地桃子	ラ・ムー
ケラ	河合その子	渡辺満里奈	有頂天
中井貴一	城之内早苗	渡辺美奈代	とんねるず
陣内孝則	1986オメガトライブ	うしろ髪ひかれ隊	
ジョニー大倉	高井麻巳子	おニャン子クラブ	
竹本孝幸	姫乃木リカ	うしろゆびさされ組	

●ソフト・CDを売りたい方は、**お客様の住所・氏名・電話番号を書いて**、宅急便等で御送りください。
その時に、注意していただくことは……

- **●到着後2週間で現金書留が届きます。●送金手数料500円は買取金額より引かせて頂きます。**
- **●X-1・FM-77/AV・88VAのソフトは買い取れません。**
- **●傷・ケース割れ・帯び無等は買い取り価格が下がります。**
- **●付属品が1つでも抜けていると、買い取りできません。**

※印のついているソフトは、ユーザー登録書(未記入)がなければ買い取りできません。
● 箱・取り扱い説明書等がないものは、買い取りできません。
● 買い取りできないものを送られた場合は、返送できません。
● クラシックは買い取れません。
● CDシングルは買い取りできません。
● パソコンのハードも買い取りいたします。

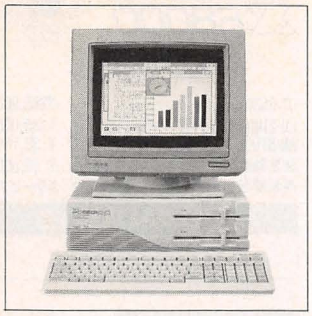
■送り先
〒556 大阪市浪速区日本橋5-11-8 (有)トムボーイ内パソコン通販部 ☎06-645-1198(イイキューハチ)

NECパーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ

PC-9801RX21 RS21 RA21

NEC

新製品information ★PC-9801N〔98ノート〕 定価￥248,000 ★PC-9801RX21 定価￥338,000 ★PC-9801RX51 定価￥508,000 ★PC-9801RS21 定価￥398,000 ★PC-9801RA21 定価￥498,000



RXお好みのワープロをつけてベーシックセット
PC-9801RX21 Aコース

品名	価格
PC-9801RX21〔本体〕	¥338,000
PC-KD854N〔0.39ノングレアディスプレー〕	¥84,800
VP-1350pc〔136桁24シリアルプリンター〕	¥96,800
日本語MS-DOSver3.3B〔PS98-017-HMW〕	¥17,000
PCマウス〔200カウントマウス〕	¥6,800

合計 ￥543,400 ➡ **¥365,000**

￥3,700×60回	㈭￥25,000×10回 ㊙なし
￥8,600×54回	㈭なし ㊙なし

スプリング特別金利適応のためさらにクレジットがお得に!

RXおシャレなパソコン通信セット
PC-9801RX21 Bコース

品名	価格
PC-9801RX21〔本体〕	¥338,000
CU-14FD〔0.31ディスプレー〕	¥74,800
日本語MS-DOSver3.3B〔PS98-017-HMW〕	¥17,000
PCマウス〔200カウントマウス〕	¥6,800
MD24FP4〔2400bos超薄型モデム〕	¥39,800
BEE TERM〔ファイル管理通信ソフト〕	¥18,000

合計 ￥494,400 ➡ **¥338,000**

￥5,000×42回	㈭￥30,000×7回 ㊙なし
￥8,800×48回	㈭なし ㊙なし

スプリング特別金利適応のためさらにクレジットがお得に!

RX EMSフル活用セット
PC-9801RX21 Cコース

品名	価格
PC-9801RX21〔本体〕	¥338,000
CU-14FD〔0.31ディスプレー〕	¥74,800
PC-PR201J〔136桁シリアルプリンター〕	¥215,000
日本語MS-DOSver3.3B〔PS98-017-HMW〕	¥17,000
PCマウス〔200カウントマウス〕	¥6,800
PC-34H2M〔EMS2M増設ラム〕	¥59,000
IOS-10Ⅱ〔EMSソフト〕	¥8,000
1-2-3R2, 1J PLUS〔表計算の決定版〕	¥98,000
一太郎ver 4.3〔ご存知一太郎最新版〕	¥58,000

合計 ￥874,600 ➡ **¥613,000**

￥9,100×60回	㈭￥25,000 ㊙なし
￥9,700×42回	㈭￥50,000×7回 ㊙なし

スプリング特別金利適応のためさらにクレジットがお得に!

RX HOTなゲームで熱くなれセット
PC-9801RX21 Dコース

品名	価格
PC-9801RX21〔本体〕	¥338,000
PC-KD854N〔0.39ノングレアディスプレー〕	¥84,800
TN-F1〔サウンドボード〕	¥18,000
PCマウス〔200カウントマウス〕	¥6,800
大戦略Ⅲ〔シミュレーションの決定版〕	¥9,800
信長の野望戦国群雄伝〔光栄の売れ筋ソフト〕	¥9,800
遥かなるオーガスタ〔ポリシスによるリアル3Dゴルフ〕	¥12,800

合計 ￥480,000 ➡ **¥324,900**

￥4,300×48回	㈭￥25,000×8回 ㊙なし
￥7,100×60回	㈭なし ㊙なし

スプリング特別金利適応のためさらにクレジットがお得に!

RS 図形ワープロバッチリセット
PC-9801RS21 Aコース

品名	価格
PC-9801RS21〔本体〕	¥398,000
CU-14FD〔0.31ディスプレー〕	¥74,800
AP-850PC〔48熱転写カラー〕	¥96,800
PC-マウス〔200カウントマウス〕	¥6,800
一太郎ver4.3〔ご存知一太郎最新版〕	¥58,000
花子ver2.0〔図形処理おまかせ〕	¥58,000
MEMORY-PRO386〔仮想EMS設定ソフト〕	¥10,000

合計 ￥702,400 ➡ **¥498,000**

￥8,300×36回	㈭￥50,000×6回 ㊙なし
￥10,800×60回	㈭なし ㊙なし

スプリング特別金利適応のためさらにクレジットがお得に!

RS オシャレな通信セット
PC-9801RS21 Bコース

品名	価格
PC-9801RS21〔本体〕	¥398,000
CU-14FD〔0.31ディスプレー〕	¥74,800
日本語MS-DOSver3.3B〔PS98-017-HMW〕	¥17,000
PC-マウス〔200カウントマウス〕	¥6,800
MD24FP4〔200bps超薄型モデム〕	¥39,800
BEE TERM〔ファイル管理通信ソフト〕	¥18,000

合計 ￥554,400 ➡ **¥392,000**

￥5,200×60回	㈭￥20,000×10回 ㊙なし
￥13,200×36回	㈭なし ㊙なし

スプリング特別金利適応のためさらにクレジットがお得に!

RAパーフェクトシステムセット
PC-9801RA21 Aコース

品名	価格
PC-9801RA21〔本体〕	¥498,000
CU-14FD〔0.31ディスプレー〕	¥74,800
TRUST80S〔超高速HDD〕	¥198,000
IO-735X〔カラーイメージジェット〕	¥248,000
GT-1000〔スキャナー、ケーブル付〕	¥87,300
日本語MS-DOSver3.3B〔PS98-017-HMW〕	¥17,000
MEMORY-PRO386〔仮想EMS設定ソフト〕	¥10,000
一太郎ver4.3〔ご存知一太郎最新版〕	¥58,000
花子ver2.0〔図形処理おまかせ〕	¥58,000
THE CARD 3〔人気のカード型DB〕	¥48,000
PCマウス〔200カウントマウス〕	¥6,800

合計 ￥1,303,900 ➡ **¥968,000**

￥12,500×60回	㈭￥50,000×10回 ㊙なし
￥20,000×42回	㈭￥50,000× 7回 ㊙なし

スプリング特別金利適応のためさらにクレジットがお得に!

PC-9801/PC-286ソフト&周辺機器

品名	内容	価格
PC-9801-26K	NEC製サウンドボード	￥25,000➡¥19,900
TN-F3	NEC完全コンパチサウンドボード	￥18,000➡¥14,800
PC-9872R	NEC製マウス	￥10,000➡¥8,500
NT-98マウス	マウス	￥6,800➡¥3,600
LGA-91	ビデオ入力用ボード	￥24,800➡¥19,800
EMJ-2000mkⅢ	EMS/プロテクト/ハイレゾ対応ソフト付	￥44,800➡現金特価
PIO-PC34H/2MA	EMS/プロテクト/ハイレゾ対応ボード	￥40,000➡現金特価
MEMORY-PRO386	仮想EMS設定ソフト	￥10,000➡¥8,000
EX301〔CRC〕	3.5インチシングルドライブ	￥39,800➡¥25,800
EX501〔CRC〕	5インチシングルドライブ	￥39,800➡¥25,800
GT-6000	A4版フルカラーイメージスキャナ	￥178,000➡現金特価
GT-1000	GF300V準拠カラースキャナ	￥79,800➡¥55,000
PC-PR101TL3	10インチカラー熱転写プリンター	￥69,800➡現金特価
AP-850PC	48ドットカラー熱転写プリンター	￥94,800➡現金特価
VP-2050PC	漢字110字/秒15インチカラープリンター	￥158,000➡現金特価
BJ-130J	15インチバブルジェットプリンター	￥198,000➡¥137,000
CE-256〔メルコ製〕	パーソナルユースプリンタバッファ256kb	￥39,800➡現金特価
エコロジーⅡ	フロッピー/HDDファイル管理ユーティリティ	￥28,000➡現金特価
ノストラダムス	不連続ファイル再配置ユーティリティ	￥28,000➡現金特価
WD-40LTD	40MB 28msec SCSIインターフェイス付	￥135,000➡現金特価
PD-100S〔SCS1〕	100MB HDD 12msec 286/98対応	￥198,000➡現金特価
LIHC-40JR	拡張スロット内蔵 40MB HDDロジテック	￥112,000➡現金特価
SR-40	40MB HDD ICM 286/98対応	￥118,000➡現金特価
SR-80	80MB HDD ICM 286/98対応	￥198,000➡¥145,000
MD-1200AⅢ	1200bps オムロン	￥24,800➡¥15,200
SR-240AT	2400bps モデム・エプソン	￥59,800➡¥29,800
MD-12FS	1200bps モデム オムロン	￥21,000➡¥15,800
Dyna Book J3100SS〔本体〕		￥198,000➡¥189,000
本体を御購入のお客様20名様に限り一太郎dash〔一太郎最新バージョン〕￥39,000を販売価格¥9,000にて御奉仕させて頂きます。		
セット販売価格(J3100SS+一太郎dash)		¥198,000

ワープロソフト		データベース		ミュージック・通信/他	
PIEXE	¥48,000➡¥34,500	VP.プランナー	¥36,000➡¥28,800	COM ON MUSIC	¥38,000➡現金特価
一太郎dash	¥39,000➡現金特価	n松	¥38,000➡現金特価	ミュージくん	¥98,000➡¥75,000
一太郎V4.2	¥58,000➡現金特価	THE CARD 3	¥48,000➡現金特価	まいとーく	¥28,000➡現金特価
アシストワード	¥9,700➡現金特価	Lotus1-2-3R2.2J	¥98,000➡現金特価	PARTY	¥24,000➡現金特価
CANDY 4	¥58,000➡現金特価	Let'sアイリス30	¥42,000➡¥31,500	日本語MS-DOS	¥18,000➡現金特価

上記商品は、クレジット・代金引換システム共に取り扱っております。くわしくは、お電話にてお問い合せ下さい。

PC-286

EPSON

新製品information ★PC-286NOTE 定価￥458,000 ★PC-286LF 定価￥388,000 ★PC-386LS 定価￥538,000 ★PC-386V 定価￥498,000★PC-286UX 定価￥268,000

286 標準ワープロ・データベースセット
PC-286VF 新Eコース

品名	価格
PC-286VF STD〔本体〕	¥298,000
CU-14FD〔0.31ピッチカラーディスプレーチルド付〕	¥74,800
PCM31〔EPSON MS-DOS Ver4.1〕	¥18,000
AP-550EXPC〔24熱転写カラー〕	¥64,800
アシストカルク〔ロータスライクな表計算ソフト〕	¥9,700
アシストワード〔低価格ワープロソフト〕	¥9,700
PCマウス〔200カウントマウス〕	¥6,800

合計 ￥481,800 ➡ **¥287,400**

￥4,900×60回	㈭￥10,000×10回 ㊙なし
￥10,200×36回	㈭なし ㊙なし

スプリング特別金利適応のためさらにクレジットがお得に!

286 EMSフル活用セット
PC-286VF 新Fコース

品名	価格
PC-286VF STD〔本体〕	¥298,000
CU-14FD〔0.31ピッチカラーディスプレーチルド付〕	¥74,800
VP-1350PC〔136桁シリアルプリンター〕	¥96,800
PCM31〔EPSON MS-DOS Ver4.1〕	¥18,000
PC-34H2M〔EMS2M増設ラム〕	¥59,000
IOS-10Ⅱ〔EMSソフト〕	¥8,000
アシストカルク〔ロータスライクな表計算ソフト〕	¥9,700
アシストワード〔低価格ワープロソフト〕	¥9,700
PCマウス〔200カウントマウス〕	¥6,800

合計 ￥580,800 ➡ **¥359,800**

￥5,400×48回	㈭￥25,000×8回 ㊙なし
￥12,300×36回	㈭なし ㊙なし

スプリング特別金利適応のためさらにクレジットがお得に!

286 オシャレなパソコン通信セット
PC-286VF 新Cコース

品名	価格
PC-286VF STD〔本体〕	¥298,000
PC-KD854N〔0.39ノングレアディスプレー〕	¥84,800
PCM31〔EPSON MS-DOS Ver4.1〕	¥18,000
PCマウス〔200カウントマウス〕	¥6,800
MD24FP4〔2400bps超薄型モデム〕	¥39,800
BEE TERM〔ファイル管理通信ソフト〕	¥18,000

合計 ￥465,400 ➡ **¥275,900**

￥3,600×48回	㈭￥22,000×8回 ㊙なし
￥9,300×24回	㈭￥26,000×4回 ㊙なし

スプリング特別金利適応のためさらにクレジットがお得に!

286 HOTなゲームで熱くなれセット
PC-286VF Dコース

品名	価格
PC-286VF STD〔本体〕	¥298,000
PC-KD854N〔0.39ノングレアディスプレー〕	¥84,800
TN-F1〔FM音源ボード〕	¥18,000
大戦略Ⅲ〔シミュレーションの決定版〕	¥9,800
信長の野望戦国群雄伝〔光栄の売れ筋ソフト〕	¥9,800
遥かなるオーガスタ〔ポリシスによるリアル3Dゴルフ〕	¥12,800
PCマウス〔200カウントマウス〕	¥6,800

合計 ￥440,000 ➡ **¥256,000**

￥3,000×54回	㈭￥19,000×9回 ㊙なし
￥8,800×36回	㈭なし ㊙なし

スプリング特別金利適応のためさらにクレジットがお得に!

限定20台 EPSON SR-120PH〔1200ボー電話機付モデム〕定価￥44,800➡**¥23,000** 限定10台 OMRON MD24FS4〔2400ボーモデム〕定価￥44,800➡**¥34,800**
限定5台 EPSON SR-240AT〔2400ボーモデム〕定価￥59,800➡**¥29,800**

ご注文はご来店でもお電話でも…

PC-9801/PC-286お問い合せ・御注文
03-986-9801

お客様相談室
03-987-7795

すでにご注文いただいている商品のお届け時期(納期)や、メンテナンス、その他のお問い合せは上記へお電話下さい。(10:30~19:00)土・日・祭(休み)

9801/286 ■5月の休み/10日㈭、17日㈭、24日㈭、31日㈭
■6月の休み/7日㈭、14日㈭、21日㈭、28日㈭

WORLD IN AOYAMA
FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

電話受付時間 ■月曜日~金曜日 10:30~20:30
■土・日曜日・祭日 10:30~19:00

9801/286専用ダイアル

札幌	011-251-6771	大阪	06-264-7771
仙台	022-227-7131	広島	082-261-7771
長野	0262-84-7771	福岡	092-672-7771
東京	03-987-7771	東京	03-987-7771

USED SHOP 東京都豊島区東池袋1-28-1タクトビル3F 札幌店 札幌市中央区南2条西3丁目 旭川店 旭川市4条8丁目 株式会社ワールド イン アオヤマ

正社員・アルバイト募集中●「育ち盛りのワールド イン アオヤマで活躍しよう」総務課03-986-6101
●クレジット例には、消費税及び送料等が全て含まれております。このままの金額で月々お支払い下さい。★各店にてEPSONブースを常設、よりわかりやすく商品の御説明をいたしております。

X68000

■買ったお客様でしかわからないこのサービス！――ぜったいX68000を買うならアオヤマがオトク

●以前当社にてX68000及びX-1を御購入いただいたお客様に限り、CZ-8PC4（定価¥99,800）を大特価にてお届けいたします。会員の方は会員ダイアルにてCall！

●X68000をセットでお買い上げいただいたお客様に限り、アスキーターボステックを特価¥4,300、XE-1PROを特価¥6,700またCTRACEを特価¥47,800にてお届けいたします。御注文の際に合わせてお申し込み下さい。

X68000及びFM-TOWNS全国出張サポート

ワールド イン アオヤマには、X68000、TOWNS専門スタッフが常時待機。購入のアドバイスから新作ソフト情報まで、購入後のサービスが全く違います。会員のお客様には会員ダイアルも合わせてご利用下さい。

私共にて購入いただきましたX68000及びFM-TOWNSはどこでも出張サポートが受けられます。

シャープ X PRO SHOP：富士通 FM-SHOP会加入のプロショップです。



X68000には、ブラックとオフィスグレーの2カラーがあります。

X68000PROⅡ 新Kコース

CZ-653C〔本体〕…………¥285,000
CZ-604D〔0.31ステレオスピーカ付ディスプレー〕・¥94,800
御希望ゲームソフト〔人気ソフト上記よりお選び下さい〕¥サービス

合計 ¥379,800 ➡ 現金特価
安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

X68000PROⅡ 新Lコース

CZ-653C〔本体〕…………¥285,000
CZ-605D〔0.39ステレオスピーカ付テレビ〕・・¥115,000
住友3M5′2HDブランクディスケット・・¥18,000
御希望ゲームソフト〔人気ソフト上記よりお選び下さい〕¥サービス

合計 ¥418,000 ➡ 現金特価
安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

X68000PROⅡ 新Fコース

CZ-653C〔本体〕…………¥285,000
CU-21HD-BK〔ステレオスピーカー付21インチディスプレー〕・・¥148,000
AN-8TU〔TVチューナー〕…………¥33,100
住友3M5′2HDブランクディスケット……¥18,000
御希望ゲームソフト〔人気ソフト上記よりお選び下さい〕¥サービス

合計 ¥484,100 ➡ 現金特価
安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

X68000PROⅡ 新Bコース

CZ-653C〔本体〕…………¥285,000
CZ-604D〔0.31ステレオスピーカ付ディスプレー〕・・¥94,800
CZ-8NJ2〔インテリジェントコントローラー〕・・・¥23,800
ナイトアームズ…………¥9,700
サンダーブレード…………¥9,500
スーパーハングオン…………¥7,800
パックマニア…………¥7,800
ジェノサイド…………¥8,800
ヴァリスⅡ…………¥9,800
住友3M5′2HDブランクディスケット・・¥18,000
御希望ゲームソフト…………サービス

合計 ¥475,000 ➡ 現金特価
安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

X68000PROⅡ 新Eコース

CZ-653C〔本体〕…………¥285,000
CZ-605D〔0.39ステレオスピーカ付テレビ〕・・¥115,000
上海Ⅱ…………¥6,800
倉庫番パーフェクト…………¥6,800
TETRIS…………¥6,800
信長の野望戦国群雄伝…………¥9,800
スーパー大戦略68K…………¥8,800
住友3M5′2HDブランクディスケット・・¥18,000
御希望ゲームソフト…………サービス

合計 ¥457,000 ➡ 現金特価
安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

X68000PROⅡ 新O（オー）コース

CZ-653C〔本体〕…………¥285,000
CU-21HD〔21インチステレオスピーカー付ディスプレー〕・・¥148,000
CZ-6TU〔TVチューナー〕…………¥33,100
CZ-8NJ2〔インテリジェントコントローラー〕……¥23,800
スーパーハングオン…………¥7,800
サンダーブレード…………¥9,500
住友3M5′2HDブランクディスケット・・¥18,000
御希望ゲームソフト…………サービス

合計 ¥525,200 ➡ 現金特価
安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

X68000EXPERTⅡ 新Dコース

CZ-603C〔本体〕…………¥338,000
CZ-604D〔0.31ステレオスピーカ付ディスプレー〕・・¥94,800
住友3M5′2HDブランクディスケット……¥18,000
御希望ゲームソフト〔人気ソフト上記よりお選び下さい〕¥サービス

合計 ¥450,800 ➡ 現金特価
安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

X68000EXPERTⅡ 新Cコース

CZ-603C〔本体〕…………¥338,000
CZ-605D〔0.39ステレオスピーカ付テレビ〕・・¥115,000
住友3M5′2HDブランクディスケット……¥18,000
御希望ゲームソフト〔人気ソフト上記よりお選び下さい〕¥サービス

合計 ¥471,000 ➡ 現金特価
安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

X68000EXPERTⅡ 新R（アール）コース

CZ-603C〔本体〕…………¥338,000
CZ-605D〔0.39ステレオスピーカ付テレビ〕・・¥115,000
リップスティックアドベンチャー……¥6,800
ヴァリスⅡ…………¥9,800
V'BALL…………¥7,900
パワフル麻雀2…………¥7,800
住友3M5′2HDブランクディスケット・・¥18,000
御希望ゲームソフト…………サービス

合計 ¥503,300 ➡ 現金特価
安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

X68000EXPERTⅡ 新Hコース

CZ-613C〔本体：40MHDD付〕…………¥448,000
CZ-605D〔0.39ステレオスピーカ付テレビ〕・・¥115,000
住友3M5′2HDブランクディスケット……¥18,000
御希望ゲームソフト〔人気ソフト上記よりお選び下さい〕¥サービス

合計 ¥581,000 ➡ 現金特価
安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

X68000 HDDモデル基本セット 新X（エックス）コース

CZ-613C〔本体：40MHDD付〕…………¥448,000
CZ-604D-BK〔0.31ステレオスピーカ付ディスプレー〕・¥94,800
住友3M5′2HDブランクディスケット・・¥18,000
御希望ゲームソフト…………¥サービス

合計 ¥560,800 ➡ 現金特価

全国出張サポート

★

私共にてご購入いただいたX68000は全国出張サポートがうけられます。

X68000お買上げのお客様へ

上記コースで御希望ソフトは「ニュージーランドストーリー」「沙羅曼蛇」「ツインビー」「フルスロットル」「パックマニア」「ビーチバレー」「アルカノイド」「熱血高校ドッチボール」のうちいずれかからお選び下さい。

通信セット〔ソフトX Talk-68K（¥12,800）＋モデム MD12FS1200ボモデム（¥21,000）〕➡¥27,300
X68000接続電子手帳セット〔ケーブルCE-200L（¥2,500）＋サイバーノート68K（¥19,800）＋電子手帳PA-8500（¥28,000）〕➡¥37,600
★CU-21HD〔ステレオスピーカ付21インチディスプレー〕…¥148,000➡現金大特価　★CZ-604D〔ステレオスピーカ付603Dディスプレー〕…¥93,000➡現金大特価

今月の限定お買得品

CZ-8PC4 新製品

48ドット熱転写カラープリンター

定価合計 ¥99,800 ➡ 現金特価	
¥3,800×24回	ボなし 頭なし
¥7,100×12回	ボなし 頭なし

SHARP CZ-8PC3

¥45,800

24ドット熱転写カラープリンター

定価合計 ¥69,800 ➡ ¥45,800

SHARP X68000 限定コース Qコース

CZ-652CGY〔本体〕…………¥298,000
CZ-611DGY〔0.31カラーディスプレー〕・・¥134,000

合計 ¥432,000 ➡ ¥261,000
クレジットでもお申し込みいただけます。

■他店とは比較のできない厳選された商品です。

★この誌面に掲載の商品の価格には消費税は含まれておりません。

X68000をはじめソフト&周辺機器類は、当社池袋店・札幌店・旭川店・千葉店にて実演中です。各店X68000コーナーが常設されております。

X68000ソフト&周辺機器

商品	価格	商品	価格	商品	価格
Kamkaze	¥68,000 ➡ 現金特価	Communication PRO68K	¥19,800 ➡ 現金特価	ユニバーサル1/0ボード	¥39,800 ➡ 現金特価
サウンドPRO 68K	¥15,800 ➡ 現金特価	インテリジェントコントローラー	¥23,800 ➡ ¥18,900	MT-32（ローランドデジタルシンセサイザ）	¥64,000 ➡ ¥55,000
Z's STAFF PRO68X	¥58,800 ➡ ¥40,800	トラックボール	¥13,800 ➡ ¥12,000	RS232Cボード	¥49,800 ➡ 現金特価
C compiler PRO68K	¥39,800 ➡ 現金特価	MUSIC PRO MIDI	¥28,800 ➡ 現金特価	数値演算プロセッサー	¥79,800 ➡ 現金特価
ミュージックPRO68K	¥18,800 ➡ 現金特価	MIDIボード	¥26,800 ➡ 現金特価	FAXボード	¥79,800 ➡ ¥63,000
BUSINESS PRO68K	¥68,000 ➡ 現金特価	ミュージックスタジオPRO	¥25,800 ➡ 現金特価	CZ-611D-GY	¥134,000 ➡ ¥74,800
OS-9/X68000	¥29,800 ➡ 現金特価	カラーイメージユニット	¥69,800 ➡ 現金特価	CZ-613D	¥135,000 ➡ 現金特価
C-TRACE	¥68,000 ➡ ¥47,800	1MB RAMボード	¥38,000 ➡ 現金特価	カラーイメージスキャナ	¥188,000 ➡ 現金特価
DATA PRO68K	¥58,000 ➡ 現金特価	2MB RAMボード	¥79,800 ➡ 現金特価	たーみのる〔通信ソフト〕	¥12,800 ➡ 現金特価
CARD PRO68K	¥29,800 ➡ 現金特価	4MB RAMボード	¥138,000 ➡ 現金特価	40MBハードディスクXstor	¥118,000 ➡ ¥94,400
Sampling PRO68K	¥17,800 ➡ 現金特価	拡張1/0ボックス	¥88,000 ➡ 現金特価	MD12FS（1200ボモデム）	¥21,000 ➡ 現金特価
NEW Printshop PRO68K	¥19,800 ➡ 現金特価	GP-1Bボード	¥59,800 ➡ 現金特価	MD24FP4（2400ボモデム）	¥39,800 ➡ 現金特価

X68000シリーズ&X-1シリーズ周辺機器

型番	品名	価格	型番	品名	価格
CZ-6PV1	カラービデオプリンター	¥198,000 ➡ 現金特価	CZ-8BV2	カラーイメージボード	¥39,800 ➡ ¥32,800
AN-S100	アンプ内蔵スピーカ〔ステレオ〕	¥36,600 ➡ ¥29,800	CZ-8BS1	ステレオタイプFM音源カード	¥23,800 ➡ 現金特価
BF-68PRO	高性能CRTフィルター	¥19,800 ➡ ¥16,800	CZ-8PG1	24ドットカラー漢字プリンター	¥130,000 ➡ 現金特価
ジョイスティック	アスキーターボステック	¥6,800 ➡ ¥5,440	CZ-8PG2	24ドットカラー漢字15インチプリンター	¥160,000 ➡ 現金特価
X-1/X68000	ジョイカード（延長コード付）	¥3,200 ➡ ¥2,900	VP-1350X-68000	24ドット15インチ漢字プリンター〔ケーブル付〕	¥103,600 ➡ ¥72,000

下記周辺機器は現金特価をお電話にてお問い合せ下さい。本体と合せてお申込みの場合は、クレジット及び代金引換にてお承ります。

組合せ自由

各コース以外の組合せもコースをベースに周辺を合せたセット……お支払いだって御希望のパターンをお組みいたします。さあ、ご相談もお見積りも受注センターもしくは各店へお気軽に。

激安金利にキャンパスクレジット

手続きカンタン、大学生の為の超低金利クレジット。20歳以上の学生の方は原則として保証人様には連絡いたしません。

ゆっくり、お支払いは8ヵ月先から

クレジット業界最低の金利を有効に使って、支払いは最長8ヵ月後から始まるクレジットでも。

東京都豊島区東池袋1-27-12 明治生命池袋ビル 〒170　池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170　ソフト店 東京都豊島区池袋パールシティ 〒170
福岡ショールーム 福岡市中央区赤坂1-11-13 〒810

限定5台 PC-286US-STD〔本体3.5インチFDD CPU80286 PC-9801ビジネス機〕¥268,000➡**¥158,000**

パソコン高く下取り買い取りマス!!

今月の限定お買得品

★このワクの中の商品は限定品につき、お振込のみとさせていただきます。くわしくはお電話にてお確かめ下さい。

Ⓐコース PC-8801FE2 新製品 40%引 ¥125,000
PC-8801FE2〔本体〕……¥119,000
CU-14FD〔0.31ピッチカラーディスプレー〕¥74,800
バックアップディスク〔5'2D10枚〕·¥ 4,400
定価合計¥198,200➡¥125,000

¥4,300×36回	ボなし 頭なし
¥6,200×24回	ボなし 頭なし

Ⓑコース PC-8801FE2 40%引 ¥129,800
PC-8801FE2〔本体〕……¥119,000
PC-KD854N〔0.39ディスプレー〕¥ 84,800
バックアップディスク……¥ 4,400
定価合計¥218,200➡¥129,800

¥4,500×36回	ボなし 頭なし
¥6,500×24回	ボなし 頭なし

Ⓒコース PC-8801FE2 新製品 31%引 ¥152,000
PC-8801FE2〔本体〕……¥119,000
PC-KD862S〔ステレオスピーカ付ディスプレー〕¥ 99,800
バックアップディスク……¥ 4,400
定価合計¥223,200➡¥152,000

¥5,500×36回	ボなし 頭なし
¥8,000×24回	ボなし 頭なし

Ⓐコース PC-8801MC ¥185,000
PC-8801MCmodel 1〔本体〕··¥169,000
PC-KD862S〔ステレオスピーカ付ディスプレー〕¥ 99,800
バックアップディスク……¥ 6,800
定価合計¥275,600➡¥185,000

¥6,500×36回	ボなし 頭なし
¥9,400×24回	ボなし 頭なし

Ⓒコース PC-8801MC 35%引 ¥183,000
PC-8801MCmodel 2〔本体〕··¥199,000
PC-KD854N〔0.39カラーディスプレー〕¥ 84,800
バックアップディスク……¥ 6,800
定価合計¥290,600➡¥183,000

¥6,200×36回	ボなし 頭なし
¥9,000×24回	ボなし 頭なし

Ⓔコース PC-8801MC ¥199,900
PC-8801MCmodel 2〔本体〕··¥199,000
PC-KD862S〔ステレオスピーカ付ディスプレー〕¥ 99,800
バックアップディスク……¥ 6,800
定価合計¥305,600➡¥199,900

¥7,300×36回	ボなし 頭なし
¥8,900×24回	ボ1万 頭なし

今月の中古パソコン限定お買い得品

★他店とは比較のできない厳選された商品です。

EPSON PC-286VF Ⓢコース 30台限定コース ¥228,000
PC-286VF-STD〔本体〕……¥298,000
PC-KD854N〔0.39カラーディスプレー〕¥ 89,800
PC-286P01〔EPSON-DOS〕··¥ 18,000
NT-98L〔PCマウス〕……¥ 6,800
合計¥418,600➡¥228,000
クレジットでもお申し込み出来ます。

EPSON PC-286VF Ⓣコース 10台限定コース ¥222,900
PC-286VF-STD〔本体〕……¥298,000
CU-14FD〔0.31カラーディスプレー〕·¥ 74,800
TN-F1〔サウンドボード〕……¥ 18,000
NT-98L〔PCマウス〕……¥ 6,800
合計¥397,600➡¥222,900
クレジットでもお申し込み出来ます。

NEC PC-9801RX21 Ⓢコース 30台限定コース ¥297,800
PC-9801RX21〔本体〕……¥338,000
CU-14FD〔0.31カラーディスプレー〕··¥ 74,800
PC-9801-26K〔サウンドボード〕·¥ 25,000
NT-98L〔PCマウス〕……¥ 6,800
合計¥444,600➡¥297,800
クレジットでもお申し込み出来ます。

FUJITSU FM TOWNS Ⓟコース ターボアウトRUNセット ¥250,000
FM-TOWNS1〔本体〕……¥338,000
FMT-DP531〔ディスプレー〕···¥ 89,800
拡張1MB RAM〔新品〕……¥ 60,000
ターボアウトラン〔最新人気ソフト〕¥ 9,800
合計¥497,600➡¥250,000
1MB RAM及びソフトは新品になります。

限定品 PC-1360
プログラム編集機能付
PC-1360(ポケコン本体)¥29,800
合計¥29,800➡¥19,800

SHARP CE-140P 新品限定品 76%引
PC-1360・1425・1475用プリンター
7色カラードットプリンター
合計¥43,000➡¥ 3,980
PC-1360(ポケコン)+CE-140P(プリンター)
合計¥72,800➡¥22,800

OMRON MD-1200AⅢ 限定50台 モデム限定品 ¥14,900
1200ボー全二重モデム
合計¥24,800➡¥14,900

OMRON MD24FS4 ¥34,800
2400ボーNMPクラス4
合計¥44,800➡¥34,800

NEC PC-9801RX21 ¥218,000
定価¥338,000➡¥218,000

FUJITSU FM TOWNS ¥138,000
FM-TOWNS 1〔本体〕……¥338,000
定価¥338,000➡¥138,000

SHARP X68000 ¥186,000
CZ-652C〔X68000本体〕……¥298,000
定価¥298,000➡¥186,000

NEC PC-TV454 新品限定品
チューナ付カラーディスプレーテレビ
合計¥128,300➡¥84,500

特選中古パソコン

★私共にてご購入いただいた「X68000」、「FM-TOWNS」は中古品でも全国出張サービスがうけられます。

今お持ちの機種を高額下取りいたします。わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ! ☎03-987-7771

★NEC

8801シリーズ本体

PC-8801-23/24/25〔音源ボードII〕〔新品〕·¥ 39,800➡¥ 32,800
PC-8801/II SR30〔5ドライブ2機増設〕……¥258,000➡¥ 55,500
PC-8801/II FR30〔5ドライブ2機標準装備〕·¥178,000➡¥ 54,800
PC-8801FA……¥168,000➡¥ 73,000
PC-8801FE〔本体〕……¥129,000➡¥ 54,000
PC-8801FE II〔本体〕……¥119,000➡¥ 78,000
PC-8801IMA……¥198,000➡¥ 84,000
PC-8801MC model 2〔本体〕……¥199,000➡¥125,000
PC-88VA3……¥398,000➡¥178,000
PC-98DO〔本体〕〔8801及び9801ソフト可能〕¥298,000➡¥180,000
リスト以外にも多数商品をご用意しております。

9801シリーズ・286シリーズ

●3.5インチ
PC-9801EX2〔本体3.5インチFDD2台内蔵〕··¥348,000➡¥207,800
PC-9801UV11……¥265,000➡¥158,000
PC-286US-STD〔本体〕……¥368,000➡¥143,000
●5インチ
PC-9801Vm21……¥390,000➡¥154,800
PC-9801VM11〔本体〕……¥320,000➡¥159,000
PC-9801VX2……¥433,000➡¥172,000
PC-9801VX21〔本体〕……¥433,000➡¥177,800
PC-9801RX2〔本体〕……¥398,000➡¥206,000
PC-9801RX21〔本体〕……¥338,000➡¥218,000
PC-9801RS21〔本体〕……¥398,000➡¥258,000
PC-286V-STD〔本体〕……¥298,000➡¥139,800
PC-286VE-STD〔本体〕……¥298,000➡¥148,000
PC-286VF-STD〔本体〕……¥298,000➡¥158,000
PC-286VS-STD〔本体〕……¥388,000➡¥179,000
PC-386V-STD〔本体〕〔32ビット386クロック20M〕·¥498,000➡¥298,000
リスト以外にも多数商品をご用意しております。

ラップトップ

PC-9801LV22……¥378,000➡¥180,000
PC-286LS-STD……¥478,000➡¥298,000
Dyna Book J3100SS〔TOSHIBA〕……¥198,000➡¥149,000

周辺機器

PC-8801-17……¥ 49,800➡¥ 16,800
PC-8801-23/24……¥ 39,800➡¥ 24,800
PC-9801-26K……¥ 25,000➡¥ 16,800
TN-F1〔アクセル、PC-9801-26Kコンパチ〕〔新品〕¥ 22,000➡¥ 14,800
ミュージくん〔ローランドミュージックシステム〕……¥ 93,000➡¥ 75,000
HS-7R II〔オムロンハンディスキャナ〕〔新品〕……¥ 39,800➡¥ 28,800
HS-10R II〔オムロンハンディスキャナ〕〔新品〕¥ 49,800➡¥ 34,980
GT-1000〔エプソンカラースキャナ〕……¥ 79,800➡¥ 49,800

ディスプレー

●4000文字ディスプレー
PC-KD852……¥ 99,800➡¥ 39,800
PC-KD854……¥ 89,800➡¥ 42,000
PC-KD854N〔4000文字アナログ〕……¥ 84,800➡¥ 45,000
PC-KD862〔アナログRGB〕……¥ 99,800➡¥ 47,800
PC-KD863S〔ステレオ0.39アナログディスプレー〕··¥138,000➡¥ 53,000
PC-KD862S〔ステレオスピーカ付ディスプレー〕¥ 99,800➡¥ 65,000
CU-14FD〔アナログ0.31ドットピッチ〕……¥ 78,800➡¥ 44,800
CR-4000〔EPSON0.31'カラーノングレアディスプレー〕··¥ 94,800➡¥ 49,800
PC-TV453N〔ビデオボード対応〕……¥138,000➡¥ 54,800
PC-TV454〔200/4000, 0.39ディスプレーテレビ〕〔新品同様〕·¥128,300➡¥ 84,500
AN-8TU〔RGBシステムチューナ〕……¥ 33,100➡¥ 22,000

プリンター

●熱転写漢字プリンター
TX-24CL〔10インチ24熱転写カラー〕〔新品〕·¥ 69,800➡¥ 41,000
PC-PR101TL2……¥ 79,800➡¥ 39,800
AP-550EXPC〔24ドット熱転写プリンター〕〔新品〕¥ 69,800➡¥ 45,000
AP-800PC〔48ドット熱転写プリンター〕……¥ 99,800➡¥ 54,800
●24ドット10インチ漢字プリンター
PC-PR101F2〔第2水準漢字ロム付〕……¥138,000➡¥ 58,800
VP-800〔PCセット〕〔第2水準ロム付〕……¥124,000➡¥ 64,800
●24ドット15インチ漢字プリンター
BR-2415〔15インチ24ドットプリンター〕〔新品〕¥ 94,800➡¥ 59,800
CR-3415CL〔15インチ24ドットカラープリンター〕〔新品〕¥148,000➡¥ 85,800
VP135EX〔15インチ24ドットプリンター〕……¥100,000➡¥ 58,000
VP-1000〔15インチ24ドットプリンター〕……¥154,000➡¥ 79,800
VP-1350〔15インチ24ドットプリンター〕……¥ 96,800➡¥ 58,000
VP-2050〔15インチ24ドットカラープリンター〕·¥158,000➡¥ 98,000

★SHARP

CU-14AD〔4000文字ディスプレー〕……¥ 84,800➡¥ 37,800
CU-14CD〔4000文字ディスプレー〕……¥ 84,800➡¥ 42,000
CU-14FD〔0.31カラーディスプレー〕……¥ 78,800➡¥ 44,800
AN-8TU〔RGBシステムチューナ〕……¥ 33,100➡¥ 22,000

X68000シリーズ

CZ-600C〔本体〕……¥369,000➡¥174,800
CZ-600D〔0.39ディスプレー〕……¥129,800➡¥ 69,800
CZ-601C〔本体〕……¥319,000➡¥187,800
CZ-601D〔0.39ディスプレー〕……¥119,800➡¥ 71,000
CZ-611C〔本体:20MB, HDD付〕……¥399,000➡¥225,000
CZ-652C〔本体:1MB68000PROタイプ〕……¥298,000➡¥186,000
CZ-662C〔本体:40MHDD付PROタイプ〕……¥408,000➡¥285,000
CZ-602C〔本体:40MHDD付EXPERTタイプ〕·¥356,000➡¥235,000
CZ-603D〔0.31ディスプレー〕……¥ 84,800➡¥ 59,800
CU-21CD〔21インチディスプレー〕……¥139,800➡¥ 90,000

X-1シリーズ

X-1 turboZ〔CZ-880C〕……¥218,000➡¥ 69,800
X-1 turboZセット……¥347,800➡¥129,800
X-1 turboZ III セット〔CZ-888CB+CZ-860DB〕··¥269,000➡¥158,000

周辺機器

CZ-8KR〔X-1F10:G10用漢字ロム〕〔新品〕··¥ 38,000➡¥ 15,900
CZ-8RL1……¥ 24,800➡¥ 14,800
CZ-8BS1〔FM音源ボード〕……¥ 23,800➡¥ 16,800
CZ-620H〔X68K用20MB外付HDD〕……¥178,000➡¥ 58,000

X68000:X-1プリンター

CZ-8PC2〔24ドット熱転写プリンター〕……¥ 69,800➡¥ 37,800
CZ-8PC3〔24ドット熱転写プリンター〕……¥ 65,800➡¥ 43,000
CZ-8PC4〔48ドット熱転写プリンター〕……¥ 99,800➡¥ 73,000

ポケコン

PC-1246DB〔新品同様〕……¥ 7,900➡¥ 6,200
PC-1248DB〔新品同様〕……¥ 11,000➡¥ 8,600
PC-1360〔新品〕……¥ 29,800➡¥ 19,800
PC-1360+CE-140P〔ポケコンセット〕〔新品〕···¥ 72,000➡¥ 22,800
PC-1445〔ポケコン〕〔新品〕……¥ 24,800➡¥ 8,000
PC-E200〔新品〕……¥ 22,000➡¥ 17,800
PC-E500〔新品〕……¥ 28,800➡¥ 24,800
ポケコンは1台から大量台数まで対応いたしておりますので御相談下さい。

★FUJITSU

FM-TOWNS 1〔本体:1MBCDロム付〕……¥338,000➡¥138,000
FM-TOWNS 2〔本体:2MBCDロム付〕……¥398,000➡¥182,000
FM-DP531〔TOWNS用ディスプレー〕……¥ 89,800➡¥ 62,000

FM-77/FM-TOWNSプリンター

FM-PR353A〔15'漢字プリンター〕〔新品〕····¥138,000➡¥103,000
FM-PR204B〔10'カラー熱転写プリンター〕〔新品〕¥ 80,000➡¥ 55,800

★モデム

MD-1200A III〔1200bpsオムロン〕〔新品〕····¥ 24,800➡¥ 14,900
MD-12FS〔1200bpsモデム〕〔新品〕……¥ 21,000➡¥ 15,800
MD-24FS4〔2400bps薄型モデム〕〔新品〕···¥ 44,800➡¥ 34,800
SR-120PH〔1200bpsエプソン〕〔新品〕……¥ 44,800➡¥ 23,000
SR-240AT〔2400bpsエプソン〕〔新品〕……¥ 59,800➡¥ 29,800
コムスター1212AT〔NEC1200ボー〕〔新品〕··¥ 21,000➡¥ 16,300

●クレジット例には、消費税及び送料等が全て含まれております。このままの金額で月々お支払い下さい。

まずお電話下さい

これは? と思ったら···どんどんお電話下さい!

ワールド イン アオヤマでは皆様からのお電話をお待ちしております。 その他新製品の速報や他メーカーのパソコンとの比較、接続方法など、お客様の小さななぜ? これは? といったご質問にも親切にお答え致します。

電話受付時間 ■月曜日〜金曜日 10:30〜20:30 ■土・日曜日・祭日 10:30〜19:00

お支払方法

1.もちろんクレジットで!クレジットカードもOK!

ご都合に合わせてお支払い金額、回数を設定できます。頭金なし月々3,000円より、あとは係員にご相談下さい。お客様にぴったりのコースをお選び致します。 下のクレジットカードをお持ちの方、お支払いは1回払いです。お申し込みの際 ①カード名 ②会員No. ③有効期限をご連絡下さい。

カードでお申し込みの場合、販売価格が変わりますのでお電話にてお問い合せ下さい。

日本信販 アメックス JCB セントラルファイナンス VISA ユニオン

2.日中ご不在がちな方はお振込

昼間ご不在がちの方、お急ぎの方は銀行振込が便利です。お申し込みからお届けまで、お時間をとりません。

●銀行振り込みの場合

取引銀行	住友銀行 池袋支店
口座番号	普通 1065392
口座名	株式会社 ワールド イン アオヤマ
お客様相談室	03-987-7795(代表)

中古のご注文・中古商品在庫センター問い合わせ

03-986-9991

その日の在庫のリストが全てわかります。在庫は毎日変わりますのでお気軽にお問い合せ下さい。

パソコンの下取り・買取り

03-987-7771

不要になったパソコン高く買取り下取ります。電話1本で査定し買取ります。近郊の方なら各店に直接お持ち下さい。

★この誌面に掲載の商品の価格には消費税は含まれておりません。

東京都豊島区東池袋1-27-12明治生命池袋ビル 〒170　池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170　ソフト店 東京都豊島区池袋パールシティ 〒170　株式会社 ワールド イン アオヤマ
USED SHOP 東京都豊島区東池袋1-28-1タクトビル3F　札幌店 札幌市中央区南2条西3丁目　旭川店 旭川市4条8丁目　福岡ショールーム 福岡市中央区赤坂1-11-13 〒810



SOFT ARDEN

今月のおすすめソフト!! ナント特別価格だ!!(税込み)

機種	ソフト名	定価	特別価格
PC98	インペリアルフォース	8,800	**7,250**
	ルーンワース	8,800	**7,250**
	ウィザードリィV	12,800	**10,550**
MSX2	シュヴァルツシルト(2DD)	9,800	**8,080**
X68K	ネメシス'90	8,800	**7,250**
	ワールドコート	8,800	**7,250**
PC88	大航海時代	9,800	**8,080**
	ヴィザードリィV	12,800	**10,550**

9800シリーズ

商品名	価格	割引価格
マスターオブモンスター	8,800	7,480
大戦略IIIグレート	9,800	8,330
キャンペーン大戦略II	9,800	8,330
大戦略IIスペシャル	8,800	7,480
エアー・コンバット遊撃王II	8,800	7,480
エメラルド・ドラゴン	9,800	8,330
提督の決断	14,800	12,580
三国志II	14,800	12,580
斬	9,800	8,330
斬!!ユーテリティ	4,800	4,080
斬!!シナリオコネクション	4,200	3,570
ワンダラーズ・フロム・イース	8,700	7,400
シュヴァルツシルトII	9,800	8,330
ロードス島戦記	9,800	8,330
ロードス島戦記・福神漬	3,800	3,230
ドラゴンスレーヤIV	8,700	7,400
ラ・ヴァルー	8,800	7,480
銀河英雄伝プラスセット	11,600	9,860
四川省	6,800	5,780
ダークレイス	9,800	8,330
ダンジョン・マスター	9,800	8,330
ローグアライアンス	9,800	8,330
メル・ルーン	9,800	8,330
ビートバイス	8,800	7,480
森田将棋2	10,000	8,500
森田将棋2竜王実戦集	5800	4,930
谷川浩司将棋指南III	7,800	6,630
電脳将棋2永世名人	9,800	8330
J・ニクラウスチャンピオンゴルフ	8,800	7,480
ゴルフ・コンストラクション	12,800	10,880
遙かなるオーガスタ	12,800	10,880
エイトレイクス・ゴルフ・コース	4,800	4,080
ミュージアム4システム	12,800	10,880
ミュージアム4サウンド	7,800	6,630
ミュージアム4データー	4,800	4,080
雀荘王	8,800	7,480
雀皇登龍門	9,800	8,630
石道	7,800	6,630
ポピュラス	9,800	8,330
上海II	6,800	5,780
D・アゲイン	8,800	7,480
MSフィールド・ガンダム	6,800	5,780
ウィングス	7,800	6,630
ブライ 上巻	8,800	7,480
ブラック・レインボー	8,800	7,480
ナビチューン・ドラゴン	8,800	7,480
ファー・サイド・ムーン	9,500	8,080
キング・オブ・シカゴ	12,800	10,880
アークスII	8,800	7,480
あーくしゅ	6,800	5,780
ブルトン・レイ	8,800	7,480
ブルトン・レイ・シナリオ	4,800	4,080
ZERO	8,800	7,480
トンネルズ&トロールズ	9,800	8,330
レナム	9,800	8,330
テトリス	6,800	5,780
ティル・ナ・ノーグ2	9,800	8,330
★スクールうぉーず	6,800	5,780
★クリスタルドリーム2	7,800	6,630
★イミテーションは愛せない	6,800	5,780
★楽園の招待状	6,800	5,780
ソーサリアン	9,800	8,330
ソーサリアン・追加シナリオ	3,800	3,230
ソーサリアン・ユーテリティ	3,800	3,230
戦国ソーサリアン	3,800	3,230
ピラミッドソーサリアン	3,800	3,230
★ぴんきい・ぽんきい①〜③	各5,800	各4,930
★ランスII	6,800	5,780
★きゃんきゃんバニー	5,800	4,930
キャンキャンバニースペリオール	4,800	4,080
おとめぱーてぃ	7,800	6,630
★ガールズパラダイス	7,800	6,630
★天使たちの午後III	7,800	6,630
★天使たちの午後番外3	8,800	7,480
★ピュア	6,800	5,780
★夜の天使たち	8,800	7,480
★ポッキー	7,800	6,630
★イミテーションは愛せない	6,800	5,780
★せまってみたい	6,800	5,780
★あぶない・てんぐ伝説	5,800	4,930
★グラムキャッツ	7,800	6,630
★D.P.S	5,800	4,930
★電脳学園III	8,800	7,480
★電脳学園シナリオII	8,800	7,480
★水龍士工	9,800	8,330
★水龍士II	9,800	8,330
★トワイライト・ゾーンIII	7,800	6,630
★晴のちおおさわぎ	5,800	4,930
★アリス達の午後①②	各7,800	各6,630
★FOXY	6,800	5,780
★リップスティックADV2	6,800	5,780
★ドラゴン・ナイト	6,800	5,780

X68000シリーズ

商品名	価格	割引価格
天下統一	9,800	8,330
維新の嵐	9,800	8,330
銀河英雄伝説プラスセット	11,600	9,860
斬シナリオ集voll,2	4,200	3,570
水滸伝	9,800	8,330
信長の戦国群雄伝	9,800	8,330
ワンダラーズ・フロム・イース	8,700	7,400
大海令	12,800	10,880
A列車で行こうII	12,800	10,880
スーパー大戦略68K	8,800	7,480
ポピュラス	9,800	8,300
キューブランナー	7,800	6,630
麻雀悟空	7,800	6,630
雀豪I	9,800	8,330
テトリス	6,800	5,780
ニュージーランドストーリー	8,800	7,480
ローグアライアンス	9,800	8,330
リングマスター	8,800	7,480
タック・オブ・ウォー	6,800	5,780
サバッシュ	8,800	7,480
ファンタジーゾーン	7,800	6,630
アフターバーナー	9,200	7,820
ドラゴンスピリット	8,800	7,480
スターコマンド	9,800	8,330
Vボール	7,900	6,720
J.ニクラウスSPゴルフ	8,800	7,480
J.ニクラウス・ゴルフコースデータ	4,800	4,080
ダブル・イーグル	9,500	8,080
ゴルフコンストラクション	12,800	10,880
サンダーブレード	9,500	8,080
プロディア	7,000	6,630
バブルボブル	7,200	6,120
スーパーハングオン	7,800	6,630
アークスII	8,800	7,480
あーくしゅ	6,800	5,780
Zeroゼロ	8,800	7,480
ラストハルマゲドン	9,800	8,330
源平討魔伝	7,800	6,630
グラナダ	8,800	7,480
ファーサイドムーン地球防衛群	9,500	8,080
ジェノサイド	8,800	7,480
サーク	8,800	7,480
クォース	6,800	5,780
めぞん一刻完結編	9,800	8,330
D-アゲイン	8,800	7,480
森田将棋II	10,000	8,500
たーみのる2(通信ソフト)	17,800	15,130
バトルチェス	9,800	8,330
ヴァリスII	9,800	8,330
やじうまペナントレース	7,800	6,630
やじうまペナントレース90年	7,800	6,630
ウイングス	7,800	6,630
A-JAX	8,800	7,480
メタル・サイト	8,800	7,480
シャッフルパック・カフェ	7,800	6,630
モトス	7,800	6,630
フラッピー2	8,800	7,480
斬	9,800	8,330
斬・シナリオ・コレクションVOL.1,2	4,200	3,570
ナイト・アームズ	9,700	8,250
南海の死闘	8,800	7,480
レナム	9,800	8,330
倉庫番パーフェクト	6,800	5,780
ダンジョン・マスター	9,800	8,330
★コスモスクラブ	8,800	7,480
★ガールズパラダイス	7,800	6,630
★スターシップランデブー	8,800	7,480
★イミテーションは愛せない	6,800	5,780
★やりたい放題2	6,800	5,780
★気分ははすてるたっち	7,800	6,630
★アリスたちの午後①②	各7,800	各6,630
★天使たちの午後III	8,800	7,480
★リウィード	6,800	5,780
★リップ・スティックADV	6,800	5,780
★ランス	6,800	5,780
★D.P.S	5,800	4,930
★トワライト・ゾーンIII	7,800	6,630
★あぶない・てんぐ伝説	5,800	4,930
★クレンセ・ムーンがある	5,800	4,930
★ブルーウィンド	7,800	6,630
★めかたのおおきみ	7,800	6,630
★天使たちの番外3	8,800	7,480
★夜の天使たち	8,800	7,480
★プリンスはストリートガール	6,800	5,780
★はっちゃけあやよ	3,800	3,230

8800SRシリーズ

商品名	価格	割引価格
ワンダラーズ・フロム・イース	8,700	7,400
信長の戦国群雄伝	9,800	8,330
維新の嵐SR	9,800	8,330
三国志II	14,800	12,580
水滸伝	9,800	8,330
魔晶伝説ラ・ヴァルー	8,800	7,480
ファィアー・ホーク	7,800	6,630
やじうまペナントレース	7,800	6,630
ペナントレース1990データー	4,800	4,080
J.ニクラウス・ゴルフ	8,800	7,480
キャンペーン大戦略II	8,800	7,480
スーパー大戦略	8,000	6,800
スーパー大戦略マップコレク	4,800	4,080
タック・オブ・ウォー	6,800	5,780
ガンシップ	10,800	9,180
石道	7,800	6,630
パワフルまぁじゃん2	7,800	6,630
上海II	6,800	5,780
銀河英雄伝プラスセット	11,600	9,860
シュヴルツ・シルト	9,800	8,330
シュヴルツ・シルトII	9,800	8,330
マスターオブモンスター	8,000	6,800
マスターオブモンスター・マップ	4,800	4,080
ラストハルマゲドン	7,800	6,630
サーク	8,800	7,480
クリムゾンII	7,800	6,630
バルバトウスの魔女	7,800	6,630
めぞん一刻完結編	7,800	6,630
エメラルドドラゴン	8,800	7,480
トンネルズ&トロールズ	9,800	8,330
夢幻の心臓III	9,700	8,250
ミュージックアート88	14,800	12,580
続々坂田血風録	8,800	7,480
谷川浩司将棋指南2	7,800	6,630
テトリス	6,800	5,780
ダビンチ(グラフィック・ツール)	6,800	5,780
ラルフ(グラフィックツール)	12,800	10,880
ブライ 上巻	8,800	7,480
ハラキリ	8,800	7,480
アークスII	8,800	7,480
倉庫番パーフェクト	6,800	5,760
ナビチューンドラゴン航海記	8,700	7,400
ミスティ・ブルー	8,800	7,480
ドラゴンスレーヤーVI	8,700	7,400
あーくしゅ	6,800	5,760
紫禁城	6,800	5,760
ルーン・ワース黒衣の貴公子	8,800	7,480
ティル・ナ・ノーグ	8,800	7,480
メルルーン	8,800	7,480
★きゃんきゃんバニー	5,800	4,930
キャンキャンバニースペリオール	4,800	4,080
★ガールズパラダイス	7,800	6,630
★ぴんきい・ぽんきい①〜③	各5,800	各4,930
★やりたい放題2	6,800	5,780
★夜の天使たち	8,800	7,480
★ごくらく天国	7,800	6,630
★トリロジー	6,800	5,760
★イミテーションは愛せない	6,800	5,760
★天使たちの午後3	8,800	7,480
★天使たちの午後番外3	8,800	7,480
フォクシー	6,800	5,760
D. P. S	5,800	4,930
★はっちゃけあやよ	3,800	3,230
★ポッキー	7,800	6,630
★晴のちおおさわぎ	5,800	4,930
★気分ははすてるたっち	7,800	6,630
★シェナン・ドラゴン	6,800	5,760
★おとめ・ぱーてぃ	7,800	6,630
★長くて甘い夜	7,800	6,630

MSX2シリーズ

商品名	価格	割引価格
ROMシリーズ		
維新の嵐	11,880	10,030
信長の戦国群雄伝	11,800	10,030
水滸伝	11,800	10,030
三国志II	14,800	12,580
クオース	5,800	4,930
棋聖(将棋)	6,800	5,780
激突ペナントレース2	6,300	5,360
野球ゲームファミスタ	7,800	6,630
FDシリーズ		
維新の嵐	9,800	8,330
水滸伝	9,800	8,330
三国志II	14,800	12,580
信長の野望戦国群雄伝	9,800	8,330
アルバトロスII	9,800	8,330
J.ニクラウスチャンピオンシップゴルフ	8,800	7,480
やじうまペナントレース	7,800	6,630
パワフルまぁじゃん2	7,800	6,630
石道	7,800	6,630
テトリス	6,800	5,780
銀河	6,800	5,780
ロボクラッシュ	7,800	6,630
スーパー大戦略	8,800	7,480
F15ストライクイーグル	5,800	4,930
シュヴルツシルト	9,800	8,330
ロードス島戦記	9,880	8,330
ルーンマスターII	3,880	3,300
ラストハルマゲドン	7,800	6,630
マスターオブモンスター	6,800	5,780
マスターオブモンスターマップ	4,500	3,830
アークスII	8,800	7,480
イースII	7,800	6,630
SDスナッチャー	9,800	8,330
ローグアライアンス	9,800	8,330
クリムゾンII	7,800	6,630
トンネルズ&トロールズ	9,800	8,330
倉庫番パーフェクト	6,800	5,780
魔晶伝記ラ・ヴァルー	8,800	7,480
ディスクNGI	4,800	4,080
Zero	8,800	7,480
めぞん一刻完結編	7,800	6,630
デュアルターゲット	7,800	6,630
レナム	8,800	7,480
スーパー大戦略マップコレクション	3,800	3,230
ワンダラーズ・フロム・イース	8,700	7,400
上海II	6,800	5,780
銀河英雄伝説プラスセット	11,600	9,860
ファイヤーフォーク	7,800	6,630
ナビチューン・ドラゴン	8,800	7,480
ファイアーホーク	7,800	6,630
アレスタ2	6,800	5,780
ウィザードリィ2	9,800	8,330
ガン・シップ	9,800	8,330
サーク	8,800	7,480
あーくしゅ	6,800	5,780
ファイナル・ファンタジー	7,800	6,630
紫禁城	6,800	5,780
ルーンワース・黒衣の貴公子	8,800	7,480
ブライ上巻	8,800	7,480
レナム	8,800	7,480
ディスクステーション2DD	1,940	1,650
★グラムキャッツ	7,800	6,630
★ぴんきい・ぽんきい①〜③	各5,800	各4,930
★ガールズ・パラダイス	7,800	6,630
★トワイライトゾーンIV	7,800	6,630
ピーチアップ①〜③	3,800	3,230
プリンセスはストリートガール	6,800	5,780
★夜の天使たち	8,800	7,480

FM-Townsシリーズ

商品名	価格	割引価格
水滸伝	11,800	10,030
維新の嵐	11,800	10,030
ブライ上巻	9,800	8,330
信長の野望戦国群雄伝	11,800	10,030
アフターバーナー	9,800	8,330
サイバーシティー	9,800	8,330
ターボ・アウトラン	9,800	8,330
史上最強ビデオバイブル	4,800	4,080
リンケージ第4のユニットパック	9,800	8,330
インビテーション影の招待状	9,800	8,330
エボリューション	9,800	8,330
森田将棋II	14,800	12,580
囲碁II	14,800	12,580
ミスティ	9,800	8,330
ミスティVol.3	5,000	4,250
ミスティVol.4	5,000	4,250
トンネルズ&トロールズ	9,800	8,330
スーパーオデッセ	9,700	8,250
マイフェア・レディー(英会話)	28,000	23,800
麻雀悟空	8,800	7,480
C・トレース・タウンズ	68,000	57,800
芸達者タウンズ	20,000	17,000
テラタウンズ	32,200	27,200
アスカ	40,000	34,000
シューティングTOWNS	12,800	10,880
ホームTOWNS	7,800	6,630
CRIポストマン	9,800	8,330
ファンシー・イラスト	8,800	7,480
ハビタット	6,800	5,780
コロニー	9,800	8,330
オペレーション・ウルフ	12,800	10,880
ファイナルフロー	9,800	8,330
ラストハルマゲドン	8,800	7,480
ニュージーランドストーリー	9,800	8,330
35万キロ空虚	9,800	8,330
メモリーズ	8,800	7,480
ザ・ヨットマン	10,000	8,500
デュアル・ターゲット	8,800	7,480
D-アゲイン	8,800	7,480
ドラゴン・ショック	6,800	5,780
キャン・キャンコレクション大富豪	5,800	4,930
スーパー・オデッセイ	12,800	10,880
麻雀武蔵	9,800	8,330
帝都大戦	8,000	6,800
ZERO	8,800	7,480
遙かなるオーガスタ	12,800	10,880
ムービイ・タウンズ	18,000	15,300
CRISS	24,000	20,400
クリアマインド	19,800	16,830
FM-OASYS	55,000	46,750
FM-OASYS	58,000	49,300
宴会王	3,500	2,980
ハイパー遊名人	42,000	35,700
ライザンバー	8,800	7,480
シム・シティ	8,000	6,800
ルパン3世	9,800	8,330
ザ・デート	9,800	8,330
★ランス	6,800	5,780
スーパー大戦略	8,800	7,480
ミュージックプロタウンズ	19,800	16,830
ガンシップ	11,800	10,030

X1ターボシリーズ

商品名	価格	割引価格
維新の嵐	9,800	8,330
ジンギスカン	9,800	8,330
三国志	14,800	12,580
三国志II	14,800	12,580
水滸伝	9,800	8,330
信長の戦国群雄伝	9,800	8,330
スーパー大戦略	8,000	6,800
スーパー大戦略マップ	4,800	4,080
ローグアライアンスⓉ	9,800	8,330
ガルフストリーム	8,800	7,480
イース2	7,800	6,630
ソーサリアン	9,800	8,330
ソーサリアン・追加シナリオ	3,800	3,230
ソーサリアン・ユーティリティ	3,800	3,230
戦国ソーサリアン	3,800	3,230
ピラミッドソーサリアン	3,800	3,230
ウルティマIIⓉ	7,800	6,630
AD&Dヒーローオブ・ランス	7,500	6,380
AD&Dプール・オブ・レディアンス	9,800	8,330
デュアルターゲット	7,800	6,630
マスターオブモンスター	8,000	6,800
モスターオブモンスターマップ	4,800	4,080
パワフルまぁじゃん2	7,800	6,630
ミスティVol.2	5,000	4,250
ミスティVol.3	5,000	4,250
ウルティマIII	8,800	7,480
テトリス	6,800	5,780
★イミテーションは愛せない	6,800	5,780
★ガールズパラダイス	7,800	6,630
★禁断のパラダイス	6,800	5,780
★ときめきセシル	7,800	6,630
★長くて甘い夜	7,800	6,630
★やりたい放題2	6,800	5,780
★なぎさの館	7,800	6,630
★天使たちの美奈子	7,800	6,630
★美しき獲物①〜Ⓘⓥ	各4,000	各3,400

FM77AVシリーズ

商品名	価格	割引価格
維新の嵐AV	9,800	8,330
水滸伝AV	9,800	8,330
水滸伝CD付AV	12,200	10,370
三国志AV	14,800	12,580
ジンギスカンAV	9,800	8,330
信長の野望全国版AV	9,800	8,330
麻雀悟空AV	6,800	5,780
自己中心派AV	6,800	5,780
テトリスAV	6,800	5,780
ミュージアム2AV	8,000	6,800
イースAV	7,800	6,630
イースII AV	7,800	6,630
マイト&マジック2AV	9,800	8,330
シルフィードAV	6,800	5,780
めぞん一刻完結編AV	7,800	6,630
琥珀色の遺言AV	9,800	8,330
ウィザードリィIV	12,800	10,880
イース2	7,800	6,630
マイト&マジック2	9,800	8,330
デュアルターゲット	7,800	6,630
★ガールズ・パラダイス	7,800	6,630
★やりたい放題2AV	6,800	5,780
プレンセスはストリートガール	6,800	5,780
★イミテーションは愛せない	6,800	5,780
★禁断のパラダイスAV	6,800	5,780

★印はアダルト版　★ソフト名の最後に表示された○内数字は、発売予定月です。

商品名	メディア	割引価格
▶ディスケット		
マクセル	5'2D	1,290
	5'2HD	1,250
	3.5'2HD	390
TDK	5'2D	1,250
	5'2HD	1,250
	3.5'2HD	390
3M	5'2HD	1,100
ノーブランド(白箱)	5'2D	450
	5'2HD	720

▶周辺機器

商品名	価格	割引価格
サイバー・スティック(CZ-8NJ2)	23,800	20,950
ジョイスティックXE-1PRO	9,500	7,800
アスキースティックXターボ	6,800	5,780

この割引価格にはすべて消費税3%が含まれています。　お得な郵便振替口座　東京5-19010

注文方法

①お申込は注文書を添えて郵便局の現金書留をご利用下さい。
②ソフトアーデン(専用)郵便振込み用紙をご利用なさるとお得です。
③お申込みいただいた商品は通常6日〜10日位でお届けします。
④売切れになった商品の再生産には1〜3ヶ月位かかる場合があります。
　−掲載されていない商品に関しては、お時間をいただく場合があります

注文書

氏名

御住所 〒

TEL (　　)

本体機種

インチ　2D 2DD 2HD CD-ROM ROM

商品名	割引金額

郵送料

合計金額

郵送料は、ソフト、1本360円 2本670円
その他670円、宅急便1000円

03(989)1121 東京

定休日：木・土・日　送料を忘れずに御注文下さい。
〔土・日・祭日SHOPは営業致しております〕
営業時間:月〜金、10:30−17:00
すでにご注文いただいているお客様のお届け時間や
その他ののお問い合わせは、上記へお電話ください

送り先：〒171東京都豊島区要町3-51-3ソフトアーデン東京
〒090札幌市中央区南2条西3丁目リンクエキビル
ワールドインアオヤマ内ソフトアーデン札幌　注文係

FAXによる商品のお問い合わせは24時間下記のNo.で……03-987-7798

渋谷駅
ハチ公口
徒歩0分

買って安心
使って便利!!

日本マイコン流通センター

中古パソコンの高価買い取り実施中！下取り交換も大歓迎！

全国どこでも通信販売・買取り・下取りいたします。

押し入れにパソコンありませんか？

使わないなら、早く売った方が絶対得だよ！

1. 売るなら早い方がお得!!

パソコンは腐りませんが、ほおっておくとどんどん価値が下がります。早いうちに日本マイコン流通センターへ電話をどうぞ！

2. 日本中どこでも買取り・下取りいたします。

全国どこのかたでも不要になったパソコンを買取ります。また他の機種への買い換えも大歓迎！今すぐお電話をおかけ下さい。

3. なんでも買います。下取ります。

買取りはパソコンだけではありません。ゲーム機やソフト、周辺機器なんでもOK！どんどん持って来てね！高価で買取ります。

4. 日本マイコン流通センターはつよーい味方です。

なかなか中古品を買ってくれるお店はないものです。また、個人売買もちょっと恐いし……。日本マイコン流通センターなら安心です。買い換えの際のアドバイスも致します。もちろん買い換えがない人にだって親切にお応えします。

5. どんなことでもお気軽に!!

不明なことは、どんどんお聞きください。若いスタッフがあなたの味方になってくれます。

新品の中にも掘出し物はある！限定特価の新品です!!

NEC PC8801FE

定価￥129,000

- 家庭用TVに接続可能(但ビデオ入力端子付に限る)
- 5″2Dディスク2基搭載
- FM音源内蔵
- 漢字ROM内蔵

税込特価 ￥69,800

クレジット	1回目	2回目以降
12回払	￥7,078	￥6,400
15回払	￥5,376	￥5,200
24回払	￥4,164	￥3,400

NEC PC-KD853N



定価￥118,000

- 4000文字アナログカラーディスプレイ
- ドットピッチ0.31の高解像度
- チルト台付

税込特価 ￥65,000

クレジット	1回目	2回目以降
10回払	￥7,850	￥7,000
15回払	￥5,600	￥4,800
24回払	￥5,400	￥3,100

Fujitsu FM-TOWNS 2セット



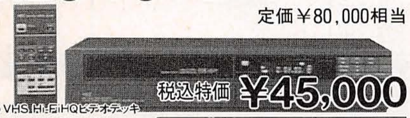
合計定価￥527,800

- 本体＋キーボード＋CRT＋OS
- 人気急上昇中

税込特価 ￥290,000

クレジット	1回目	2回目以降
18回払	￥19,500	￥18,300
24回払	￥15,600	￥14,200
36回払	￥12,500	￥10,000

NEC VC-F230



定価￥80,000相当

- VHS Hi-FiHQビデオデッキ
- 音声多重、ステレオ対応。
- 高画質4ヘッドHQ対応。
- カウンターメモリー
- 2週4プログラム予約 & ワンタッチタイマー
- ジェットサーチで高速サーチOK

税込特価 ￥45,000

クレジット例	1回目	2回目以降
6回払	￥8,200	￥7,900
10回払	￥4,950	￥4,900
15回払	￥4,200	￥3,300

三洋 WAVY-70FD2



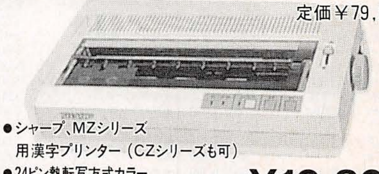
定価￥87,800

- 超人気MSX2⁺を2ドライブにしました。
- FM音源内蔵によりリアルな効果音！
- 漢字ROM内蔵

税込特価 ￥64,800

クレジット	1回目	2回目以降
10回払	￥7,632	￥7,000
12回払	￥7,028	￥5,900
24回払	￥5,164	￥3,100

SHARP MZ1P22



定価￥79,800

- シャープ、MZシリーズ用漢字プリンター（CZシリーズも可）
- 24ピン熱転写方式カラー
- ケーブルは別売です。

税込特価 ￥19,800

公定歩合の引き上げによりクレジットの支払額が月々￥100程あがる可能性があります。

全国どこでもお電話一本で即お届け！ 受付時間 AM10:00〜PM7:00

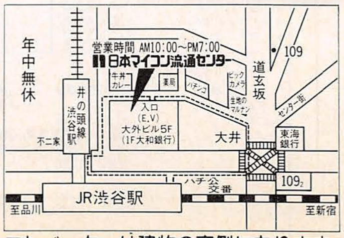
東京受付 03[463]4455（ヨシココ）

大阪受付 06(364)1258／福岡受付 092(751)3901
仙台受付 022(261)0929　FAX.03(463)2394

日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOP

◆すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F



エレベーターは建物の裏側にあります。

- お振込先〔大和銀行 渋谷支店㊟6400197〕〔太陽神戸三井銀行 渋谷支店㊟5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊟1133110〕〔協和銀行 渋谷支店㊟451454〕
- 郵便振替口座 東京6-168261

★銀行、郵便局とも口座名儀は㈱日本マイコン流通センターです。

日本マイコン流通センターの広告は346〜357ページにも掲載されています。あわせてご覧下さい。

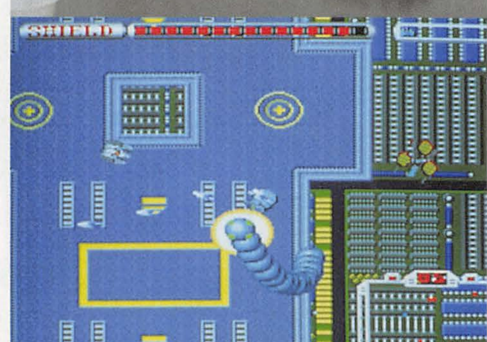
CONT

マイコンBAS

7月号

創刊100号記念







ENTS

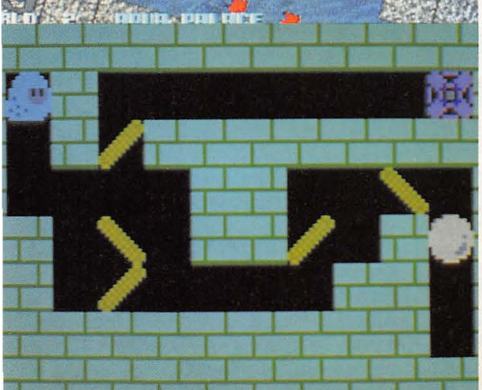
わかる！動かせる！パソコンの
楽しさを伝える雑誌

Magazine

目次







BM特選プログラム・コーナー

実用プログラム

ザ・ゲームミュージック・プログラム

日本音楽著作権協会(出)許諾第9070432-001号

広告さくいん

第9巻　第7号
1990年6月25日印刷　1990年7月1日発行
特別定価480円(本体466円)
電波新聞社　1990 Printed in Japan
編集発行人：平山哲雄
東京都品川区東五反田1-11-15　郵便番号141
電話 東京(03)445-6111(大代表)
振替(東京)5-51961
印刷：奥村印刷　製本：株式会社 堅省堂

コンピュータ・ウィルス撲滅企画

☆キミのX68000を護れ!☆

―ワクチン・ソフト誌上公開―

GORRY

コンピュータ・ウィルスとは何か

いま，世間でコンピュータ・ウィルス（以下ウィルスと略します）のことが大いに騒がれていますが，いざ「ウィルスとは何か？」と質問されて答えられる人はどれくらいいるでしょうか？　まず，ウィルスについての**ウソ・ホント**についてお話ししましょう。

①ウィルスは病原菌である!?

これは**ウソ**です。

ウィルスとは「使用者が知らないうちに勝手に使用者に悪影響を与えるプログラム」のことであり，れっきとしたコンピュータ・プログラムです。

②ウィルスは伝染する

これは**ホント**です。

ウィルスは，自分自身を複製(コピー)するサブ・プログラムを持っているものが多く，その場合使用したメディア（※1）にどんどん自分自身をコピーしていきます。

伝染の場所としては，コンピュータ本体のS-RAM（※2）やメディアのIPL（※3）を書き換えてそこに入り込むもの，シェル（※4）や外部コマンド（※5），PDS（パソコン通信で公開されているソフト）などにコバンザメのようにくっついてくるもの（俗に言うトロイの木馬）などがあります。

③ウィルスはコンピュータのハードウェアを破壊する

これはほぼ**ウソ**です。日本のコンピュータはソフトからハードを壊すことがないように設計されています。当然メーカー修理の必要もありません。

それよりもソフト的な破壊のほうが問題です。ウィルスの多くはフロッピーディスクやハードディスクなどのメディア上のデータを破壊するようにプログラムされています。

ハードが壊れても修理・交換できますが，破壊されたデータは「もう一度そのデータを入力する」以外の方法では誰にも修復できない場合が多いのです。

④ウィルスは入り込んでもしばらくは動作しない

これは**ホント**です。

多くのウィルスは入り込んでもしばらくは動作せず，特定の条件で動きだすようにプログラムされています。条件としては，時限爆弾式（※6），特定のシステム起動回数カウント型，メディアへのアクセス回数カウント型，などがあります。

（※1）媒体。プログラムやデータを保存・流通させるもののこと。紙テープ，パンチカード，磁気テープ，各種ディスクなど。ここでは各種ディスクをさす。

（※2）不揮発性メモリ。本体の電源を切っても記憶した内容が失われない。

（※3）Initial Program Loaderの略。コンピュータに一番最初の動作をさせるプログラムのこと。普通はOS(オペレーティング・システム）を読み込むプログラムが入っている場合が多い。

（※4）OSを操作するためのプログラム。MS-DOSでいうところのCOMMAND.COM,X68000ではCOMMAND.Xなどにあたる。

（※5）OSを操作するコマンドのうち，呼ばれるたびにディスクから読んで実行するプログラムのこと。

（※6）決められた日時に動作するもの。俗にいう「13日の金曜日」などがある。

ウィルス感染体験記

私も2度ほどウィルスに感染したことがあります。そのときのようすをお話ししましょう。機種はX68000です。

■体験その①

友人からディスクをコピーしてもらい，それを立ち上げて使用しました。その後すぐ他のディスクに入れ替えてリセットしたところ，ハードディスクの内容がアクセスできない状態になっていました。幸いバックアップがあったのでフォーマットしなおして再度立ち上げたところ，再びアクセスできなくなっていました。

システム・ディスクのサブマスターを入れてOPT.1キーを押しながらリセットし，友人からもらったディスクをデバッガで調べて（※7）みたところ，IPL内にウィルスを発見しました。

感染したディスクのIPLをもとどおりにし，S-RAMを見てみると（※8）ここにもウィルスがいました。S-RAMもクリアして一件落着となりました。

友人はハードディスクを持っていなかったのでウィルスは何もできずに黙っていたため発見できなかったのです。

■体験その②

編集部のマイコン・ルームで読者の投稿プログラムを立ち上げたあと，その機械で自分のディスクを使用しました。

家に帰ってそのディスクを使ったあと，いくつかのソフトが立ち上がらなくなりました。

そこで**体験その①**と同じようにして調べてみたところ，新しい形のウィルスを発見しました。このウィルスは先日のウィルス騒ぎのものと同一のものでした。このウィルスはIPLを書き換えて入り込み，1990年7月以降にアクセスしたメディアの内容を書き換えるものです。

そこで**体験その①**と同じ方法でウィルスを消去しました。

(※7)DB.xを立ち上げたあと，〝R@ .PC 0 0 1：D .PC〃で見ることができる。

(※8)DB.xを立ち上げたあと，〝D ED0100 ED3FFF〃で見ることができる。

ウィルスからシステムを守るために

ウィルスに感染するのはつぎの二つのいずれかに限られます。

- **ウィルス入りのIPLでシステムを起動した場合**
- **ウィルス入りのプログラムを実行した場合**

これらの感染を防ぐには，つぎの方法があります。

①ウィルスの入っていないメディアでシステムを起動する

これは簡単です。他人のメディアで起動しなければよいのです。他人のメディアを起動する必要があるときは，そのメディアが安全であることを確認してからにしましょう。

また，自分のメディアを他の機械やOSで使うときにも十分に注意してください。そこで感染する可能性があるからです。

②ウィルス入りのプログラムを実行しない

これは少し難しいです。シェルや外部コマンドにくっつくタイプならばマスター・ディスクの物とくらべてみればすぐわかるのですが，それ以外のプログラム，特にパソコン通信で流通するプログラムなどの場合はそれを解析しないとウィルスを発見することができません。

ソースリストがなかったり，作者や出所が不明であるなど，信用のおけないプログラムは実行しないことくらいしか対処の方法はありません。

③ワクチンを使用する

メディアにウィルスが入っていることを察知したり，ウィルスの感染を察知したり，ウィルスを消去したりするプログラムをワクチンといいます。これを使用するのも有効な手段です。

ただ，ウィルスも進歩すること，つまり今使っているワクチンの網を乗り越えてくるウィルスがいつ出現するかわからない，ということは忘れないようにしてください。

④「ハッカー」の知人を用意しておく

これが一番確実かもしれません。それこそウィルスを作れるくらいのレベルの技術を持つ知人がいれば安心です。

そもそも，「ハッカー」のおおもとの意味は「コンピュータの達人」のことなのです。

X68000用ワクチンプログラム「IPL Checker V2.00」

これは，X68000のIPLおよびS-RAMに入り込むウィルスに対して有効なワクチンです。

「トロイの木馬」ウィルスには直接は効きませんが，そのタイプでもIPLやS-RAMを書き換えるものについては発見できます。

なお，文中ではA：が2HDドライブ0,B：がドライブ1になっているものとして説明しますので，ドライブ構成が異なる人は注意してください。

①入力方法

まずED.X（エディタ）を立ち上げて，**リスト1**をファイル名〝A：IPLCK200.dat〃で入力してください。ED.Xの使用方法は本体付属の「Human68kユーザーズ・マニュアル」をお読みください。

つぎにBASICを起動し，**リスト2**を打ち込んでください。

入力が終わったらSAVE〝A：IPLCHK.bas〃でセーブしてください。

終わったらA：に**リスト2**をセーブしたディスクを入れてRUNさせてください。自動的にセーブした〝IPLCHK.bas〃を読み込んで〝IPLCHK.r〃を作成していきます。

エラーが出力された場合は**リスト2**を確認し，セーブ後またRUNをくりかえしてください。

終了するとA：に〝IPLCHK.r〃が完成しています。

なお，このプログラムはKEN-NET(☎03-755-4688,ゲストID：GUEST)ほか通信ネットワークにも配布されていますのでそちらでも同じものが手に入ります。

②実行方法

A：にチェックしたいディスク,B：に〝IPLCHK.r〃,〝IPLCK200.dat〃が入っているディスクを入れて，

B：IPLCHK（CR）

と入力してください。変なメッセージが出なければそのディスクのIPLは正常です。

写真1のようになった場合，先日のウィルス事件のものと同じ形のウィルスが見つかったことを示しています。指示どおり，感染していないシステム・ディスクをドライブ1に入れてBREAKキーを押してください。

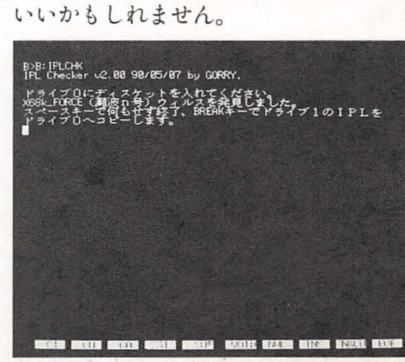
上級者向けのもうひとつの実行方法として，

IPLCHK -S（ハードディスク付）

IPLCHK -SW（ハードディスク無）

があります。これは，IPLCHK.rをS-RAMに転送し，スイッチを入れたとき，あるいはリセットしたときにドライブ0に入っているディスクのIPLを自動的に調べるようになります。

なお，このときの表示メッセージはコマンド実行時とは少々異なります。少々複雑なので，初心者は使用しないほうがいいかもしれません。



《写真1》ウィルスを発見した画面

なお，IPLチェック中のキャンセル(中止)はSHIFTキーを押すと行なわれます。

③IPLコード登録機能

ときおり，**写真2**のようなメッセージがでることがあります。ここでは「モトス」を例にしています。

これは，シャープ供給のIPLでなく，全く別の形のIPLが書かれている場合に「異常」と判定されて表示されます。

ウィルスの可能性もありますが，それ以上に「そのシステム専用のIPL」が書かれている場合がほとんどです。モトスもモトス専用のIPLを持っているため，反応したわけです。

しかし，そういったものに対しても自分で登録することにより「正常」とさせることができます。

登録の方法はつぎのようになります。登録は128種類(-S,-SWを付けるときは32種類）までです。

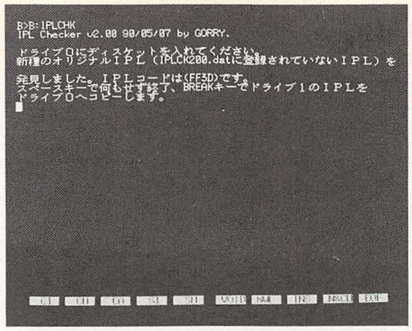
①**写真2**の「IPLコードは（FF3D）です」を覚えてください。なおソフトにより〝FF3D〞の部分が違ってくることがあります。

②**リスト1**の〝IPLCK200.dat〞にIPLコードとソフト名を追加してください。たとえばモトスの場合にはつぎの1行を加えます（**写真3**）。

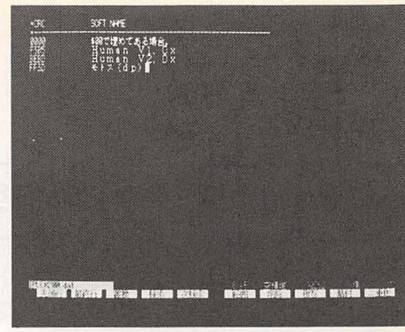
FF3D　　　モトス（電波新聞社）

③S-RAMに転送する時は再びIPLCHK -S(または-SW)を行なってください。

〝FF3D〞はモトスのIPLコードです。あとは各ソフトごとに自分で調べて同じ要領で追加してください。



《写真2》別の形のIPLを発見した画面



《写真3》IPLコードとソフト名を登録

注意

このプログラムは初心者にとっては非常に危険なことを行なう可能性のあるものです。特に**写真2**のメッセージが出たときの書き換えは絶対に行なわないでください。そのソフトが立ち上がらなくなることがあります。もちろん，このプログラムを使う必要がなければそれに越した

《リスト1》エディタより入力し〝A：IPLCK200.dat〞でセーブする

```
*CRC          SOFT NAME
*-----------------------------------------------------------
0000          $00で埋めてある場合。
F3B5          Ｈｕｍａｎ　Ｖ１．０ｘ
BEBD          Ｈｕｍａｎ　Ｖ２．０ｘ
```

《リスト2》BASICより入力し〝A：IPLCHK.bas〞でセーブする

```
1000 /* 60 00 02 9A 60 00 00 02:40 E7 48 E7 FF FE 4D FA:02 80 2A 7C 00 E1 FC 00 F688
1010 /* 28 7C 00 ED 03 C0 3C 2E:00 02 43 FA 01 A2 61 56:4A 6E 00 00 66 0C 43 FA B1B8
1020 /* 01 F6 61 4A 43 FA 01 D8:61 44 61 00 00 8E 64 78:56 47 66 0E 43 FA 01 74 03EE
1030 /* 61 34 43 FA 01 A1 61 2E:60 06 43 FA 01 A7 61 26:43 FA 01 F7 61 20 61 00 3F17
1040 /* 01 36 64 54 61 00 00 92:64 30 43 FA 01 C3 61 0E:0C 47 FF FF 66 0E 43 FA 4A11
1050 /* 01 96 61 02 60 DA 70 21:4E 4F 4E 75 70 4F 32 3C:91 00 4E 4F 0C 40 FF FF 3133
1060 /* 67 AE 43 FA 01 F6 61 E6:60 A6 61 78 64 1A 43 FA:01 86 61 DA 0C 47 FF FF 0B3D
1070 /* 67 CC 70 4F 32 3C 90 00:4E 4F 43 FA 01 84 60 C2:20 4D 30 3C 00 FF 42 98 2AAA
1080 /* 51 C8 FF FC 4C DF 7F FF:4E 73 7E 00 70 02 4E 4F:02 40 00 01 66 68 70 46 C91E
1090 /* 4C FA 02 0E 00 CE 4E 4F:02 80 C0 00 00 00 67 08:4A 6E 00 00 67 DE 60 4E C398
1100 /* 61 4E 65 4A 61 66 4E 75:7E 00 70 46 4C FA 02 0E:00 AA D2 7C 01 00 4E 4F 06E6
1110 /* 02 80 C0 00 00 00 67 E0:7E FF 60 26 7E 00 70 45:4C FA 02 0E 00 8E 4E 4F EC41
1120 /* 22 00 48 41 02 80 C0 00:00 00 67 0C 7E FF 0C 41:40 02 66 06 7E FC 60 02 E53C
1130 /* 4E 75 00 3C 00 01 4E 75:45 FA 00 78 43 ED 00 34:B5 89 66 0C B5 89 66 08 7029
1140 /* B5 89 66 04 7E FD 60 E2:7E 00 4E 75 22 4D 38 3C:03 FF 7A 00 E1 8D 1A 19 6384
1150 /* 24 3C 00 88 10 80 70 07:72 17 03 05 67 02 B5 85:E2 8A 53 01 51 C8 FF F4 0359
1160 /* 51 CC FF E2 22 4C 32 06:30 19 BA 40 67 B0 51 C9:FF F8 7E FE 60 A4 70 00 9CBD
1170 /* 4E 4F E0 48 0C 00 00 35:67 9C 0C 00 00 61 66 EE:60 90 00 00 90 70 03 00 8D4D
1180 /* 00 01 00 00 04 00 00 E1:FC 00 20 58 36 38 6B 5F:46 4F 52 43 45 00 49 50 EAF7
1190 /* 4C 20 43 68 65 63 6B 65:72 20 76 32 2E 30 30 20:39 30 2F 30 35 2F 30 37 018A
1200 /* 20 62 79 20 47 4F 52 52:59 2E 0D 0A 00 B3 A8 D9:BD 82 F0 94 AD 8C A9 2E F833
1210 /* 0D 0A 00 B5 D8 BC DE C5:D9 49 50 4C 82 F0 94 AD:8C A9 2E 0D 0A 00 82 C9 6F47
1220 /* 44 49 53 4B 82 F0 93 FC:82 EA 82 C4 89 BA 82 B3:82 A2 2E 0D 0A 00 0D 0A C578
1230 /* 44 72 69 76 65 30 00 0D:0A 44 72 69 76 65 31 00:82 C9 50 2E BC B0 D9 82 C1F4
1240 /* AA 93 5C 82 E7 82 EA 82:C4 82 DC 82 B7 2E 0D 0A:00 53 50 43 B7 B0 82 C5 9B45
1250 /* 92 CA 89 DF 81 41 42 52:45 41 4B B7 B0 82 C5 44:72 69 76 65 31 82 CC 49 E530
1260 /* 50 4C 82 F0 44 72 69 76:65 30 82 D6 43 4F 50 59:82 B5 82 DC 82 B7 2E 0D 0C8B
1270 /* 0A 00 82 C9 82 E0 00 00:00 00 00 00 00 00 00 00:00 00 00 00 4D FA FF F2 815D
1280 /* 4B FA 10 A0 2D 48 00 04:41 E8 00 10 43 FA 14 94:93 C8 2F 09 2F 08 FF 4A 1E36
1290 /* 50 4F 4A 80 6B 00 04 12:41 FA 08 6A 30 3C 0C 15:42 18 51 C8 FF FC 10 1A 7DB5
1300 /* 67 00 00 F2 10 1A 67 00:00 E2 02 00 00 DF 0C 00:00 53 67 0A 0C 00 00 52 2B4B
1310 /* 67 00 00 88 66 E6 10 1A:02 00 00 DF 0C 00 00 57:67 06 3D 7C 00 01 00 00 FC18
1320 /* 61 00 01 8E 70 81 93 C9:4E 4F 13 FC 00 31 00 E8:E0 0D 30 2E 00 02 0C 00 C748
1330 /* 00 1F 65 06 3D 7C 00 1F:00 02 41 FA FC E0 43 F9:00 ED 01 00 24 49 30 3C CE7C
1340 /* 01 47 32 D8 51 C8 FF FC:41 FA 0A 08 43 F9 00 ED:03 C0 30 3C 00 1F 32 D8 2DA3
1350 /* 51 C8 FF FC 25 4A FF 0C:25 4A FF 10 35 7C B0 00:FF 18 15 7C 00 01 FF 2D 0916
1360 /* 13 FC 00 00 00 E8 E0 0D:43 FA 05 E2 61 00 FD 10:FF 00 70 81 93 C9 4E 4F 2C46
1370 /* 13 FC 00 31 00 E8 E0 0D:43 F9 00 ED 01 00 20 49:30 3C 00 BF 42 98 51 C8 BEEF
1380 /* FF FC 23 7C 00 BF FF FC:FF 0C 42 A9 FF 10 42 69:FF 18 13 7C 00 01 FF 2D 0C2D
1390 /* 13 FC 00 00 00 E8 E0 0D:43 FA 05 B5 61 00 FC C8:FF 00 48 7A 03 C8 FF 09 F45A
1400 /* 58 4F FF 00 61 00 00 CA:70 81 93 C9 4E 4F 4B FA:0F 72 41 FA FD E2 20 8D A139
1410 /* 49 FA 09 68 3C 2E 00 02:43 FA 05 A7 61 00 01 9E:4A 6E 00 00 66 10 43 FA 387E
1420 /* 06 7C 61 00 FC 8A 43 FA:06 51 61 00 FC 82 61 00:FC CA 64 00 00 8A 56 47 9DDE
1430 /* 66 0A 43 FA 05 A4 61 00:01 74 60 14 43 FA 05 CB:61 00 01 6A 61 00 02 74 0685
1440 /* 43 FA 06 1E 61 00 01 5E:43 FA 06 A1 61 00 01 56:61 00 FD 64 64 58 61 00 AB67
1450 /* FC C0 64 30 43 FA 06 3B:61 00 01 42 0C 47 FF FF:66 0A 43 FA 05 FD 61 00 18EC
1460 /* 01 34 60 D4 70 4F 32 3C:91 00 4E 4F 0C 40 FF FF:67 A4 43 FA 06 C2 61 00 EA4C
1470 /* 01 1C 60 9A 61 00 FC A6:64 1C 43 FA 05 F8 61 00:01 0C 0C 07 FF FF 67 CA A89C
1480 /* 70 4F 32 3C 90 00 4E 4F:43 FA 05 FC 60 C0 FF 00:70 FF 61 00 01 52 41 FA C3C1
1490 /* 04 E4 70 00 61 00 01 48:61 00 00 EA 4A 80 6A 28:70 FF 61 00 01 3A 20 6E 7520
1500 /* 00 04 41 E8 00 80 70 FE:61 00 01 2C 41 FA 04 BE:70 00 61 00 01 22 61 00 CF00
1510 /* 00 C4 4A 80 6B 00 02 08:24 00 58 80 2F 00 FF 48:58 4F 4A 80 6B 00 01 F0 B141
1520 /* 2D 40 00 08 20 40 22 48:20 02 61 00 00 BA 4A 80:6B 00 01 E4 D1 C0 10 FC F484
1530 /* 00 0D 10 FC 00 0A 10 FC:00 1A 42 10 45 FA 08 3C:47 FA 0A 38 78 01 76 00 D77F
1540 /* 70 00 10 11 67 36 0C 00:00 1A 67 30 61 36 65 18:32 00 52 49 61 2E 65 06 006C
1550 /* E9 49 D2 40 60 F4 52 03:67 00 01 AC 34 C1 26 C9:10 19 67 10 0C 00 00 1A E4F0
1560 /* 67 0A 0C 00 00 0A 66 F0:52 44 60 C6 53 03 3D 43:00 02 4E 75 10 11 0C 00 02EA
1570 /* 00 61 65 04 02 40 00 DF:04 00 00 30 65 00 FB D4:0C 00 00 0A 65 12 04 00 0C93
1580 /* 00 07 0C 00 00 10 64 00:FB C2 0C 00 00 0A 4E 75:10 00 4E 75 48 51 FF 09 A40D
1590 /* 58 4F 4E 75 61 46 4A 80:6B 12 42 67 2F 08 FF 3D:5C 4F 4A 80 6B 06 22 00 5101
1600 /* 20 3A 06 A4 4E 75 2F 00:2F 08 3F 01 FF 3F 4F EF:00 0A 2F 00 4A 80 6B 0E 0CBD
1610 /* 3F 01 FF 3E 54 4F 4A 80:6B 0E 20 1F 4E 75 3F 01:FF 3E 54 4F 20 1F 4E 75 0C09
1620 /* 58 4F 4E 75 3F 3C 00 20:2F 08 48 7A 06 50 FF 4E:4F EF 00 0A 4E 75 52 80 0CB2
1630 /* 53 80 65 00 00 86 48 E7:C0 20 72 00 22 7A 06 6C:10 18 67 30 0C 00 00 0D 0BEF
1640 /* 67 2A 0C 00 00 0A 67 24:0C 00 00 20 67 1E 0C 00:00 2C 67 18 0C 00 00 09 1CD2
1650 /* 67 12 0C 00 00 1A 67 0C:0C 00 00 2E 66 02 72 01:12 C0 60 CC 45 FA 06 34 096D
1660 /* 20 1F 67 16 6B 24 4A 01:66 10 E1 98 12 C0 E1 98:12 C0 E1 98 12 C0 E1 98 B4D3
1670 /* 12 C0 42 11 22 48 41 FA:06 16 24 88 4C DF 04 02:4E 75 12 29 FF FF 0C 01 9799
1680 /* 00 5C 67 04 12 FC 00 5C:24 89 22 48 4C DF 04 02:4E 75 48 E7 00 C0 41 FA 0EE4
1690 /* 05 EE 43 FA 05 E6 22 88:4C DF 03 00 4E 75 48 7A:06 5E 2F 08 FF 37 50 4F 4679
1700 /* 4E 75 70 20 72 28 4E 4F:74 03 E9 5D 61 0C 51 CA:FF FA 70 20 72 29 4E 4F 0378
1710 /* 4E 75 10 05 02 40 00 0F:41 FA 00 0C 12 30 00 00:70 20 4E 4F 4E 75 30 31 CAA5
1720 /* 32 33 34 35 36 37 38 39:41 42 43 44 45 46 58 4F:48 7A 00 28 60 12 58 4F 5ECC
```

ことはないのですが……。

なお，このプログラムはPDSとなっています。使用・配布に関してはいっさい制限しません。

■参考文献

●福袋V2.0内プログラマーズマニュアル（シャープ）

●X68000テクニカルデータブック（アスキー出版局／テクライト編）

●68000プログラマーズハンドブック（技術評論社）・ハッカー英語辞典（自然社）

```
1730 /* 48 7A 00 49 60 0A 58 4F:48 7A 00 64 60 00 00 02:48 7A 00 91 FF 09 58 4F F171
1740 /* FF 09 58 4F 3E BC FF FF:FF 4C 97 A7 82 BF 8F E3:82 B0 82 C9 95 4B 97 76 8973
1750 /* 82 C8 83 81 83 82 83 8A:81 5B 82 AA 91 AB 82 E8:82 DC 82 B9 82 F1 81 42 EA05
1760 /* 0D 0A 00 27 49 50 4C 43:4B 32 30 30 2E 64 61 74:27 82 AA 93 C7 82 DD 8D 40AF
1770 /* 9E 82 DF 82 DC 82 B9 82:F1 81 42 0D 0A 00 27 49:50 4C 43 4B 32 30 30 2E 54A1
1780 /* 64 61 74 27 82 C5 93 6F:98 5E 82 B5 82 BD 83 74:83 40 83 43 83 8B 82 CC 2B8D
1790 /* 90 94 82 AA 91 BD 82 B7:82 AC 82 DC 82 B7 81 42:0D 0A 00 49 50 4C 43 48 14B0
1800 /* 4B 3A 20 00 0D 0A 49 50:4C 20 43 68 65 63 6B 65:72 20 76 32 2E 30 30 20 409D
1810 /* 39 30 2F 30 35 2F 30 37:20 62 79 20 47 4F 52 52:59 2E 0D 0A 20 83 68 83 F703
1820 /* 89 83 43 83 75 82 4F 82:CC 82 68 82 6F 82 6B 82:F0 8C 9F 8D B8 82 B5 82 B11D
1830 /* DC 82 B7 81 42 0D 0A 20:4F 50 54 49 4F 4E 3A 69:70 6C 63 68 6B 09 2D 73 85C5
1840 /* 20 20 20 20 93 96 83 76:83 8D 83 4F 83 89 83 80:82 CC 88 EA 95 94 82 F0 992A
1850 /* 53 2D 52 41 4D 82 C9 8F:ED 92 93 82 B3 82 B9 81:41 8B 4E 93 AE 8E 9E 82 E369
1860 /* C9 83 68 83 89 83 43 83:75 82 4F 82 CC 49 50 4C:82 F0 0D 0A 09 09 20 20 10B4
1870 /* 20 20 83 60 83 46 83 62:83 4E 82 B5 82 DC 82 B7:81 42 8B 4E 93 AE 8E 9E 4D3A
1880 /* 82 C9 83 68 83 89 83 43:83 75 82 4F 82 C9 83 66:83 42 83 58 83 4E 82 AA A91F
1890 /* 82 C8 82 A2 8F EA 8D 87:81 41 82 67 82 63 82 F0:0D 0A 09 09 20 20 20 20 E16F
1900 /* 93 C7 82 DD 82 C9 8D 73:82 AB 82 DC 82 B7 81 42:53 52 41 4D 44 49 53 4B 84F2
1910 /* 82 CD 8F ED 92 93 8C E3:82 E0 8E 67 97 70 89 C2:94 5C 82 C5 82 B7 81 42 4413
1920 /* 0D 0A 09 09 2D 73 77 20:20 20 2D 73 82 C6 93 AF:82 B6 82 C5 82 B7 82 AA 0D39
1930 /* 81 41 83 68 83 89 83 43:83 75 82 4F 82 C9 83 66:83 42 83 58 83 4E 82 AA 607A
1940 /* 93 FC 82 E9 82 DC 82 C5:91 D2 82 BF 82 DC 82 B7:81 42 0D 0A 09 09 20 20 8317
1950 /* 20 20 82 67 82 63 82 F0:90 DA 91 B1 82 B5 82 C4:82 A2 82 C8 82 A2 8F EA D4BA
1960 /* 8D 87 82 C9 8E 67 82 A2:82 DC 82 B7 81 42 0D 0A:09 09 2D 72 20 20 20 20 E037
1970 /* 8F ED 92 93 95 94 95 AA:28 24 45 44 30 31 30 30:2D 24 45 44 30 33 46 46 E50B
1980 /* 29 82 F0 83 4E 83 8A 83:41 82 B5 82 C4 89 F0 8F:9C 82 B5 82 DC 82 B7 81 CC36
1990 /* 42 0D 0A 00 82 72 81 7C:82 71 82 60 82 6C 82 C9:8F ED 92 93 82 B5 82 DC 0CC0
2000 /* 82 B7 81 42 0D 0A 00 8F:ED 92 93 82 F0 89 F0 8F:9C 82 B5 82 DC 82 B7 81 7A5B
2010 /* 42 0D 0A 00 49 50 4C 43:4B 32 30 30 2E 44 41 54:00 49 50 4C 20 43 68 65 7E2D
2020 /* 63 6B 65 72 20 76 32 2E:30 30 20 39 30 2F 30 35:2F 30 37 20 62 79 20 47 0A18
2030 /* 4F 52 52 59 2E 0D 0A 00:58 36 38 6B 5F 46 4F 52:43 45 81 69 93 E5 94 67 0C30
2040 /* 82 8E 8D 86 81 6A 83 45:83 42 83 8B 83 58 82 F0:94 AD 8C A9 82 B5 82 DC FCBC
2050 /* 82 B5 82 BD 81 42 0D 0A:00 90 56 8E ED 82 CC 83:49 83 8A 83 57 83 69 83 1805
2060 /* 8B 82 68 82 6F 82 6B 81:69 49 50 4C 43 4B 32 30:30 2E 64 61 74 82 C9 93 BF4D
2070 /* 6F 98 5E 82 B3 82 EA 82:C4 82 A2 82 C8 82 A2 82:68 82 6F 82 6B 81 6A 82 D43F
2080 /* F0 0D 0A 94 AD 8C A9 82:B5 82 DC 82 B5 82 BD 81:42 82 68 82 6F 82 6B 83 98E3
2090 /* 52 81 5B 83 68 82 CD 00:82 C5 82 B7 81 42 0D 0A:00 82 C9 83 66 83 42 83 EEFF
2100 /* 58 83 50 83 62 83 67 82:F0 93 FC 82 EA 82 C4 82:AD 82 BE 82 B3 82 A2 81 B279
2110 /* 42 0D 0A 00 0D 0A 83 68:83 89 83 43 83 75 82 4F:00 0D 0A 83 68 83 89 83 7103
2120 /* 43 83 75 82 50 00 82 CC:83 66 83 42 83 58 83 50:83 62 83 67 82 C9 83 76 1617
2130 /* 83 8D 83 65 83 4E 83 67:83 56 81 5B 83 8B 82 AA:93 5C 82 E7 82 EA 82 C4 3F53
2140 /* 82 A2 82 E9 82 CC 82 C5:8F 91 82 AB 8D 9E 82 DF:82 DC 82 B9 82 F1 81 42 5716
2150 /* 0D 0A 00 83 58 83 79 81:5B 83 58 83 4C 81 5B 82:C5 89 BD 82 E0 82 B9 82 683F
2160 /* B8 8F 49 97 B9 81 41 42:52 45 41 4B 83 4C 81 5B:82 C5 83 68 83 89 83 43 8C65
2170 /* 83 75 82 50 82 CC 82 68:82 6F 82 6B 82 F0 0D 0A:83 68 83 89 83 43 83 75 4DC0
2180 /* 82 4F 82 D6 83 52 83 73:81 5B 82 B5 82 DC 82 B7:81 42 07 0D 0A 00 82 C9 9500
2190 /* 82 E0 00 00 00 00 00 00:00 00 00 00 00 00 00 00:00 00 00 00 00 00 00 00 1180
2200 /*ここまでがＩＰＬＣＨＫ．ｒのデータです。
2210 /*スペースも含め間違いなく打ち込んでください。
2220 /*          save"A:IPLCHK.bas"
2230 int adr,fin,fout,crc,i,j,k,fsize=2860,lin=1000
2240 dim char bin(3000)
2250 dim str st[256]
2260 cls
2270 fin=fopen("A:IPLCHK.bas","r")
2280 fout=fopen("A:IPLCHK.r","c")
2290 for i=1 to 120
2300         crc=adr
2310         freads(st,fin)
2320         locate 0,0:print lin;"行  書き込み中・・・";
2330         for j=0 to 23
2340                 k=val("&h"+mid$(st,10+j*3,2))
2350                 bin(adr)=k
2360                 crc=(crc*256+k) mod &H11021
2370                 adr=adr+1
2380                 next
2390         if val("&h"+mid$(st,10+72,4))<>(crc mod 65536) then {
2400           print "だったのですが入力ミスがあります。"
2410           stop
2420           }
2430         lin=lin+10
2440         next
2450 fwrite(bin,fsize,fout)
2460 fcloseall()
2470 print:print"終了しました。"
```

《リスト3》参考リスト。IPL Checkerのソースリスト

```
  1: *          IPL Checker V2.00
  2: *          90/05/08 Programmed by GORRY
  3:
  4:            .include        ¥include¥doscall
    .mac
  5:
  6:
  7: @hd_connect                equ     0
  8: @crc_sample_suu            equ     2
  9: @@@                        equ     4
 10:
 11: @memory_manage_pointer equ         @@@
 12: @data_file_pointer         equ     @@@+4
 13: @                          equ     @@@+8
 14:
 15:
 16: PSTART
 17:            bra     EXEC_START
 18:
 19: KEEPSTART
 20:            bra     S_checker_main
 21:
 22: S_crc_sample_suu           equ     32
 23: S_crc_sample_data          equ     $ed0400-
    S_crc_sample_suu*2
 24: S_read_data_buffer         equ     $e1fc00
 25:
 26:
 27: S_checker_main
 28:            move.w  sr,-(sp)
 29:            movem.l d0-d7/a0-a6,-(sp)
 30:            lea     work_area(pc),a6
 31:            movea.l #S_read_data_buffer,a5
 32:            movea.l #S_crc_sample_data,a4
 33:            move.w  @crc_sample_suu(a6),d6
 34:            lea     S_title_mes(pc),a1
 35:            bsr     ~print
 36:
 37:            tst.w   @hd_connect(a6)
 38:            bne     skip_1
 39:            lea     S_dr0_mes(pc),a1
 40:            bsr     ~print
 41:            lea     S_insert_disk_mes(pc),a1
 42:            bsr     ~print
 43: skip_1
 44:            bsr     DRIVE_0_READ
 45:            bcc     S_checker_end
 46:
 47: S_change_lp
 48:            addq.w  #3,d7
 49:            bne     S_change_lp_1
    *-2=abnormal ipl
 50:            lea     force_check_mes(pc),a1
    *-3=force virus
 51:            bsr     ~print
 52:            lea     S_force_ipl_mes(pc),a1
    *-3=force virus
 53:            bsr     ~print
 54:            bra     S_change_lp_
 55: S_change_lp_1
 56:            lea     S_abnormal_ipl_mes(pc),a
    1
 57:            bsr     ~print
 58: S_change_lp_
 59:            lea     S_write_check_mes(pc),a1
 60:            bsr     ~print
 61:            bsr     CHANGE_CHECK
 62:            bcc     S_checker_end
 63:            bsr     DRIVE_1_READ
 64:            bcc     S_ipl_rewrite_start
 65:
 66:            lea     S_dr1_mes(pc),a1
 67:            bsr     ~print
 68:            cmpi.w  #-1,d7
    *-1=not insert
 69:            bne     S_change_lp_3
 70: S_change_lp_2
 71:            lea     S_insert_disk_mes(pc),a1
 72: S_change_lp_2_
 73:            bsr     ~print
 74:            bra     S_change_lp_
 75:
 76: *
    少しでもメモリの節約・・・
 77:
 78: ~print
 79:            moveq.l #$21,d0
 80:            trap    #15
 81:            rts
 82:
 83: *
 84:
 85: S_change_lp_3
 86:            moveq.l #$4f,d0
 87:            move.w  #$9100,d1
 88:            trap    #15
    *eject drive 1
 89:            cmpi.w  #-1,d0
 90:            beq     S_change_lp
 91:            lea     S_abnormal_ipl_2_mes(pc)
    ,a1
 92:            bsr     ~print
 93:            bra     S_change_lp
 94:
 95:
 96: S_ipl_rewrite_start
 97:            bsr     DRIVE_0_WRITE
 98:            bcc     S_checker_end
 99:            lea     S_dr0_mes(pc),a1
100:            bsr     ~print
101:            cmpi.w  #-1,d7
    *-1=not insert
102:            beq     S_change_lp_2
103:            moveq.l #$4f,d0
104:            move.w  #$9000,d1
105:            trap    #15
    *eject drive 0
106:            lea     S_protect_mes(pc),a1
    *-4=protected
107:            bra     S_change_lp_2_
108:
109: S_checker_end
110:            movea.l a5,a0
111:            move.w  #1024/4-1,d0
112: scr_clear
113:            clr.l   (a0)+
114:            dbra    d0,scr_clear
115:
116:            movem.l (sp)+,d0-d7/a0-a6
117:            rte
118:
119:
120: DRIVE_0_READ
121:            moveq.l #0,d7
122: dr0_read_loop
123:            moveq.l #$2,d0
124:            trap    #15
    *b_sftsns
```

```
125:         andi.w  #1,d0
126:         bne     ret
127:
128:         moveq.l #$46,d0
129:         movem.l disk_access_data(pc),d1-
d3/a1
130:
131:         trap    #15              *Disk re
ad
132:         andi.l  #$c000_0000,d0   *interru
pt code
133:         beq     dr0_read_ok
134:
135:         tst.w   @hd_connect(a6)
136:         beq     dr0_read_loop
137:         bra     ret
138: dr0_read_ok
139:         bsr     force_check
140:         bcs     ret
141:         bsr     crc_check
142:         rts
143:
144:
145:
146: DRIVE_1_READ
147:         moveq.l #0,d7
148:         moveq.l #$46,d0
149:         movem.l disk_access_data(pc),d1-
d3/a1
150:         add.w   #$100,d1         *drive=1
151:
152:         trap    #15              *Disk re
ad
153:
154:         andi.l  #$c000_0000,d0   *interru
pt code
155:         beq     dr0_read_ok
156:
157:         moveq.l #$-1,d7
158:         bra     scf_ret
159:
160: *       dr1_read_okから先は同じなので省
略。
161:
162:
163:
164: DRIVE_0_WRITE
165:         moveq.l #0,d7
166:         moveq.l #$45,d0
167:         movem.l disk_access_data(pc),d1-
d3/a1
168:
169:         trap    #15              *Disk wr
ite
170:         move.l  d0,d1
171:         swap    d1
172:
173:         andi.l  #$c000_0000,d0   *interru
pt code
174:         beq     dr0_write_ok
175:
176:         moveq.l #$-1,d7          *not ins
ert
177:         cmpi.w  #$4002,d1
178:         bne     scf_ret
179:         moveq.l #$-4,d7          *protect
ed
180:         bra     scf_ret
181:
182: dr0_write_ok
183:         rts
184:
185:
186: *
またまたメモリ節約技・・・shortで届かす
悲しさ。
187: scf_ret
188:         ori.w   #$1,ccr
189: ret
190:         rts
191: *
192:
193:
194:
195: force_check
196:         lea     force_check_mes(pc),a2
197:         lea     $34(a5),a1
198:         cmpm.l  (a1)+,(a2)+
199:         bne     force_check_1
200:         cmpm.l  (a1)+,(a2)+
201:         bne     force_check_1
202:         cmpm.l  (a1)+,(a2)+
203:         bne     force_check_1
204:         moveq.l #-3,d7
205:         bra     scf_ret
206: force_check_1
207:         moveq.l #0,d7
208:         rts
209:
210:
211: crc_check
212:         movea.l a5,a1            *read da
ta buffer
213:
214:         move.w  #1024-1,d4       *1 secto
r
215:         moveq.l #0,d5            *check c
ounter clear.
216: check_lp_1
217:         lsl.l   #8,d5
218:         move.b  (a1)+,d5
219:
220:         move.l  #$11021*128,d2   *CRC*128
221:         moveq.l #7,d0
222:         moveq.l #23,d1
223: check_lp_2
224:         btst.l  d1,d5
225:         beq     nonxor
226:         eor.l   d2,d5
227: nonxor
228:         lsr.l   d2
229:         subq.b  #1,d1
230:         dbra    d0,check_lp_2
231:         dbra    d4,check_lp_1
232:         *
check-crc calc end
233:
234:         movea.l a4,a1
*sample data address
235:         move.w  d6,d1
*sample data suu
236:
237: sample_check
238:         move.w  (a1)+,d0
239:         cmp.w   d0,d5
240:         beq     ret
241:         dbra    d1,sample_check
242:         moveq.l #$-2,d7
*abnormal ipl
243: *       subq.w  #1,d1
*set minus flag
244:         bra     scf_ret
245:
246:
247: CHANGE_CHECK
248: keyin_loop
249:         moveq.l #0,d0            *b_keyin
p
250:         trap    #15
251:         lsr.w   #8,d0
252:
253:         cmpi.b  #$35,d0          *space
254:         beq     ret
255:         cmpi.b  #$61,d0          *break
256:         bne     keyin_loop
257:         bra     scf_ret
258:
259:
260:
261:
262:
263: disk_access_data
264:         dc.l    $00009070
*d1  drive=0,mfm,retry,seek
265:         dc.l    $0300_0001
*d2  n=3,track=0,side=0,sector=1
266:         dc.l    1024
*d3  1024 bytes
267: disk_access_data_
268:         dc.l    S_read_data_buffer
*a1  read/write start address($e1fc00)
269:
270: force_check_mes           dc.b    ' X68k_F
ORCE',0
271: S_title_mes               dc.b    'IPL Che
cker v2.00 90/05/07 by GORRY.',13,10,0
272: S_force_ipl_mes           dc.b    'ｳｨﾙｽを
発見.',13,10,0
273: S_abnormal_ipl_mes        dc.b    'ｵﾘｼﾞﾅﾙI
PLを発見.',13,10,0
274: S_insert_disk_mes         dc.b    'にDISK
を入れて下さい.',13,10,0
275: S_dr0_mes                 dc.b    13,10,'D
rive0',0
276: S_dr1_mes                 dc.b    13,10,'D
rive1',0
277: S_protect_mes             dc.b    'にP.ｼｰﾙ
が貼られてます.',13,10,0
278: S_write_check_mes         dc.b    'SPCｷｰで
通過、BREAKｷｰでDrive1のIPLをDrive0へCOPY
します.',13,10,0
279: S_abnormal_ipl_2_mes      dc.b    'にも',0
280:         .even
281: work_area
282: __hd_connect              dc.w    0
*1=hd connected (ディスク未挿入時に帰る
)
283: __crc_sample_suu          dc.w    0
*登録されたCRCの数
284:
285: KEEPEND
286:
287: __memory_manage_pointer dc.l    0
288: __data_buffer_pointer   dc.l    0
289:
290:
291:
292: */*/*/*/
293:
294:
295: EXEC_START
296:         lea     work_area(pc),a6
297:         lea     R_read_data_buffer(pc),a
5
298:
299:         move.l  a0,@memory_manage_point
er(a6)
300:         lea     $10(a0),a0
301:         lea     PEND(pc),a1
302:         suba.l  a0,a1
303:         move.l  a1,-(sp)
304:         move.l  a0,-(sp)
305:         DOS     _SETBLOCK
306:         addq.w  #8,sp
307:         tst.l   d0
308:         bmi     error_nomemory
309:
310:         lea     BSS_START(PC),a0
311: BSS_SIZE        equ     BSS_END-BSS_STAR
T
312:         move.w  #BSS_SIZE-1,d0
313: bss_clear
314:         clr.b   (a0)+
315:         dbra    d0,bss_clear
316:
317:
318: option_chk
319:         move.b  (a2)+,d0
320:         beq     R_checker_main
321:
322: opchk_lp
323:         move.b  (a2)+,d0
324:         beq     help
325:         andi.b  #$df,d0
326:         cmpi.b  #'S',d0
327:         beq     s_option
328:         cmpi.b  #'R',d0
329:         beq     r_option
330:         bne     opchk_lp
331:
332:         *s-ram常駐
333: s_option
334:
335:         move.b  (a2)+,d0
336:         andi.b  #$df,d0
337:         cmpi.b  #'W',d0
338:         beq     s_option_1
339:         move.w  #1,@hd_connect(a6)
340: s_option_1
341:         bsr     data_file_read
342:
343:         moveq.l #$81,d0
344:         clr.l   a1
345:         trap    #15
*b_super
346:         move.b  #$31,$e8e00d
*s-ram write on
347:
348:         move.w  @crc_sample_suu(a6),d0
349:         cmpi.b  #32-1,d0
350:         bcs     s_option_2
351:         move.w  #32-1,@crc_sample_suu(a
6)
352: s_option_2
353:         lea     KEEPSTART(pc),a0
354:         lea     $ed0100,a1
355:         movea.l a1,a2
356: PSIZE   equ     (KEEPEND-KEEPSTART)/2
357:         move.w  #PSIZE-1,d0
358: sram_lp
359:         move.w  (a0)+,(a1)+
360:         dbra    d0,sram_lp
361:
362:         lea     crc_sample_buffer(pc),a0
363:         lea     $ed0400-64,a1
364:         move.w  #32-1,d0
365: sram_lp_1
366:         move.w  (a0)+,(a1)+
367:         dbra    d0,sram_lp_1
368:
369:         move.l  a2,$0c-$100(a2)
*rom boot address
370:         move.l  a2,$10-$100(a2)
*sram boot address
371:         move.w  #$b000,$18-$100(a2)
*boot type
372:         move.b  #$1,$2d-$100(a2)
*sram mode(sramdisk)  IPLCHK.rが存在する
エリアは
373:
*sramdiskでは使われていません。
374:
375:         move.b  #$0,$e8e00d
*clrの方が短く済むけど・・・心配なのでこ
のまま。
376:
377:         lea     keep_mes(pc),a1
378:         bsr     ~print
379:         dc.w    _EXIT
380:
381:
382:         *s-ram常駐解除
383: r_option
384:
385:         moveq.l #$81,d0
386:         clr.l   a1
387:         trap    #15
*b_super
388:
389:         move.b  #$31,$e8e00d
*s-ram write on
390:
391:         lea     $ed0100,a1
392:         movea.l a1,a0
393:         move.w  #($300/4)-1,d0
394: sram_clr_lp
395:         clr.l   (a0)+
396:         dbra    d0,sram_clr_lp
397:
398:         move.l  #$bffffc,$0c-$100(a1)
*rom boot address
399:         clr.l   $10-$100(a1)
*sram boot address
400:         clr.w   $18-$100(a1)     *boot ty
pe
401:         move.b  #$1,$2d-$100(a1)
*sram mode(sramdisk)
402:
403:         move.b  #$0,$e8e00d
*clrの方が短く済むけど・・・心配なのでこ
のまま。
404:
405:         lea     release_mes(pc),a1
406:         bsr     ~print
407:         dc.w    _EXIT
408:
409:
410: help
411:         pea     help_mes(pc)
412:         dc.w    _PRINT
413:         addq.w  #4,sp
414:         dc.w    _EXIT
415:
416:
417: ********
418:
419:
420: R_checker_main
421:         bsr     data_file_read
422:
```

```
423:        moveq.l #$81,d0
424:        clr.l   a1
425:        trap    #15
*b_super
426:
427:
428:        lea     R_read_data_buffer(pc),a
5
429:        lea     disk_access_data_(pc),a0
430:        move.l  a5,(a0)
431:        lea     crc_sample_buffer(pc),a4
432:        move.w  @crc_sample_suu(a6),d6
433:        lea     R_title_mes(pc),a1
434:        bsr     ~~print
435:
436:        tst.w   @hd_connect(a6)
437:        bne     skip_2
438:        lea     R_dr0_mes(pc),a1
439:        bsr     ~print
440:        lea     R_insert_disk_mes(pc),a1
441:        bsr     ~print
442: skip_2
443:        bsr     DRIVE_0_READ
444:        bcc     R_checker_end
445:
446: R_change_lp
447:        addq.w  #3,d7
448:        bne     R_change_lp_1
*-2=abnormal ipl
449:        lea     R_force_ipl_mes(pc),a1
*-3=force virus
450:        bsr     ~~print
451:        bra     R_change_lp_
452: R_change_lp_1
453:        lea     R_abnormal_ipl_mes(pc),a
1
454:        bsr     ~~print
455:        bsr     d5print
456:        lea     R_abnormal_ipl_e_mes(pc)
,a1     *-3=force virus
457:        bsr     ~~print
458: R_change_lp_
459:        lea     R_write_check_mes(pc),a1
460:        bsr     ~~print
461:        bsr     CHANGE_CHECK
462:        bcc     R_checker_end
463:        bsr     DRIVE_1_READ
464:        bcc     R_ipl_rewrite_start
465:
466:        lea     R_dr1_mes(pc),a1
467:        bsr     ~~print
468:        cmpi.w  #-1,d7
*-1=not insert
469:        bne     R_change_lp_3
470: R_change_lp_2
471:        lea     R_insert_disk_mes(pc),a1
472: R_change_lp_2_
473:        bsr     ~~print
474:        bra     R_change_lp_
475:
476: R_change_lp_3
477:        moveq.l #$4f,d0
478:        move.w  #$9100,d1
479:        trap    #15
*eject drive 1
480:        cmpi.w  #-1,d0
481:        beq     R_change_lp
482:        lea     R_abnormal_ipl_2_mes(pc)
,a1
483:        bsr     ~~print
484:        bra     R_change_lp
485:
486:
487:
488: R_ipl_rewrite_start
489:        bsr     DRIVE_0_WRITE
490:        bcc     R_checker_end
491:        lea     R_dr0_mes(pc),a1
492:        bsr     ~~print
493:        cmpi.b  #-1,d7
*-1=not insert
494:        beq     R_change_lp_2
495:        moveq.l #$4f,d0
496:        move.w  #$9000,d1
497:        trap    #15
*eject drive 1
498:        lea     R_protect_mes(pc),a1
*-4=protected
499:        bra     R_change_lp_2_
500:
501: R_checker_end
502:        dc.w    _EXIT
503:
504: ********
505:
506:
507: data_file_read
508:
509:        moveq.l #-1,d0
510:        bsr     namexffr
*init
511:        lea     data_file_name(pc),a0
512:        moveq.l #0,d0
513:        bsr     namexffr
*カレントディレクトリ
514:        bsr     fileopen_read
515:        tst.l   d0
516:        bpl     data_file_read_1
517:        moveq.l #-1,d0
518:        bsr     namexffr
*init
519:        movea.l @memory_manage_pointer(
a6),a0
520:        lea     $80(a0),a0
*実行ファイルの置かれているディレクトリ
521:        moveq.l #-2,d0
522:        bsr     namexffr
*path
523:        lea     data_file_name(pc),a0
524:        moveq.l #0,d0
525:        bsr     namexffr
*カレントディレクトリ
526:        bsr     fileopen_read
527:        tst.l   d0
528:        bmi     error_fileread
*stack
529: data_file_read_1
530:        move.l  d0,d2
531:        addq.l  #4,d0
*cr,lf,eof,0の分
532:        move.l  d0,-(sp)
533:        dc.w    _MALLOC
534:        addq.w  #4,sp
535:        tst.l   d0
536:        bmi     error_no_memory_s
*stack
537:
538:        move.l  d0,@data_file_pointer(a
6)      *確保したメモリーの先頭アドレス
539:
540:        movea.l d0,a0
541:        movea.l a0,a1
542:        move.l  d2,d0
543:        bsr     fileread
544:        tst.l   d0
545:        bmi     error_fileread
*stack
546:        adda.l  d0,a0
547:        move.b  #$0d,(a0)+
548:        move.b  #$0a,(a0)+
549:        move.b  #$1a,(a0)+
550:        clr.b   (a0)
551:
552: *      make crc-data table
553: *      a1=data file pointer
554:
555:        lea     crc_sample_buffer(pc),a2
556:        lea     soft_name_buffer(pc),a3
557:        moveq.l #1,d4
       *line number
558:        moveq.l #0,d3
       *buffer size
559:        moveq.l #0,d0
560: make_crc_table_lp
561:        move.b  (a1),d0
562:        beq     data_file_end
563:        cmpi.b  #$1a,d0
564:        beq     data_file_end
565:
566: get_hex4
567:        bsr     get_hex
568:        bcs     data_line_skip
569:        move.w  d0,d1
570: get_hex2_
571:        addq.w  #1,a1
572:        bsr     get_hex
573:        bcs     get_hex2_1
574:        lsl.w   #4,d1
575:        add.w   d0,d1
576:        bra     get_hex2_
577: get_hex2_1
578:        addq.b  #1,d3
579:        beq     error_datafile_over
       *stack
580:        move.w  d1,(a2)+        *crc sam
ple
581:        move.l  a1,(a3)+        *soft na
me
582:
583: data_line_skip
584:        move.b  (a1)+,d0
585:        beq     data_file_end
586:        cmpi.b  #$1a,d0
587:        beq     data_file_end
588:        cmpi.b  #$0a,d0
589:        bne     data_line_skip
590:        addq.w  #1,d4
591:        bra     make_crc_table_lp
592:
593: data_file_end
594:        subq.b  #1,d3
595:        move.w  d3,@crc_sample_suu(a6)
596:        rts
597:
598: *
599: get_hex
600:        move.b  (a1),d0
601:        cmpi.b  #'a',d0
602:        bcs     get_hex_
603:        andi.w  #$df,d0
604: get_hex_
605:        subi.b  #'0',d0
606:        bcs     scf_ret
607:        cmpi.b  #10,d0
608:        bcs     get_hex_1
609:        subi.b  #'A'-'0'-10,d0
610:        cmpi.b  #16,d0
611:        bcc     scf_ret
612:        cmpi.b  #10,d0
613:        rts
614: get_hex_1
615:        move.b  d0,d0           *ccf
616:        rts
617:
618: *
619:
620: ~~print
621:        pea     (a1)
622:        dc.w    _PRINT
623:        addq.w  #4,sp
624:        rts
625:
626:
627:
628:
629:
630:
631:
632:
633:
634:
635:
636: */*/*/*/
637:
638: fileopen_read
639: *      in a0=filename/out d1=file handl
e,d0=data size(-=error)
640:
641:        bsr     files           *in a0=f
ilename
642:                                *!out (f
iles_buffer)=file information(doscall $f
f4e),
643:                                *d0=erro
r flag(-=error)
644:        tst.l   d0
645:        bmi     fileopen_read_abort
646:
647:        clr.w   -(sp)           *read mo
de
648:        move.l  a0,-(sp)
649:        dc.w    _OPEN
650:        addq.w  #6,sp
651:
652:        tst.l   d0
653:        bmi     fileopen_read_abort
654:
655:        move.l  d0,d1           *file ha
ndle
656:        move.l  files_filelength(pc),d0
*file size
657:
658: fileopen_read_abort
659:        rts
660:
661: */
662:
663: fileread
664: *      in a0=read start address,d0=read
 size,d1=file handle
665: *      /out d0=read size(-=error)
666: *      close file after read...
667:
668:        move.l  d0,-(sp)
669:        move.l  a0,-(sp)
670:        move.w  d1,-(sp)
671:        dc.w    _READ
672:        lea     10(sp),sp
673:        move.l  d0,-(sp)
674:        tst.l   d0
675:        bmi     fileread_abort
676:
677:        move.w  d1,-(sp)
678:        dc.w    _CLOSE
679:        addq.w  #2,sp
680:        tst.l   d0
681:        bmi     fileread_abort_1
682:        move.l  (sp)+,d0
683:        rts
684:
685: fileread_abort
686:        move.w  d1,-(sp)
687:        dc.w    _CLOSE
688:        addq.w  #2,sp
689:        move.l  (sp)+,d0
690:        rts
691: fileread_abort_1
692:        addq.w  #4,sp
693:        rts
694:
695: */
696:
697: files
698: *      in a0=filename
699: *      /out (files_buffer)=file informa
tion(doscall $ff4e),d0=error flag(-=erro
r)
700:
701:        move.w  #%00000000_00100000,-(sp
)
702:        move.l  a0,-(sp)
703:        pea     files_buffer(pc)
704:        dc.w    _FILES
705:        lea     10(sp),sp
706:        rts
707:
708:
709: namexffr
710: *      in      a0=filename(end=space,ta
b,conma,cr,lf,null,eof),d0=extention ('.
???') 0=not
711: *              -1=init,-2=ディレクトリ
名を転送。次のコールでファイル名が来る。
712: *      /out    a0=filename_buffer,(file
name_buffer)=filename,nullcode,a1=filena
me end code+1
713:
714:        addq.l  #1,d0
715:        subq.l  #1,d0
716:        bcs     namexffr init
*-1
717:        movem.l d0-d1/a2,-(sp)
*a2,d1,d0の順に積まれる。
718:        moveq.l #0,d1
*extention flag
719:        movea.l filename_buffer_adr(pc),
a1
720: namexffr_lp
721:        move.b  (a0)+,d0
722:        beq     namexffr_end
723:        cmpi.b  #$0d,d0
724:        beq     namexffr_end
725:        cmpi.b  #$0a,d0
726:        beq     namexffr_end
727:        cmpi.b  #' ',d0
728:        beq     namexffr_end
729:        cmpi.b  #',',d0
730:        beq     namexffr_end
731:        cmpi.b  #$09,d0
732:        beq     namexffr_end
```

```
733:            cmpi.b  #$1a,d0
734:            beq     namexffr_end
735:            cmpi.b  #'.',d0
736:            bne     namexffr_skip
737:            moveq.l #1,d1
738: namexffr_skip
739:            move.b  d0,(a1)+
740:            bra     namexffr_lp
741:
742: namexffr_end
743:            lea     filename_buffer_adr(pc),
     a2
744:            move.l  (sp)+,d0
745:            beq     namexffr_noext
746:            bmi     namexffr_opt1
747:            tst.b   d1
748:            bne     namexffr_noext
749:            rol.l   #8,d0
750:            move.b  d0,(a1)+
751:            rol.l   #8,d0
752:            move.b  d0,(a1)+
753:            rol.l   #8,d0
754:            move.b  d0,(a1)+
755:            rol.l   #8,d0
756:            move.b  d0,(a1)+
757: namexffr_noext
758:            clr.b   (a1)
759:            movea.l a0,a1           *filenam
     e end code address+1
760:            lea     filename_buffer(pc),a0
761:            move.l  a0,(a2)
762:            movem.l (sp)+,d1/a2
763:            rts
764:
765: namexffr_opt1
766:            move.b  -1(a1),d1
767:            cmpi.b  #'¥',d1
768:            beq     namexffr_opt1_1
769:            move.b  #'¥',(a1)+
770: namexffr_opt1_1
771:            move.l  a1,(a2)
772:            movea.l a0,a1
773:            movem.l (sp)+,d1/a2
774:            rts
775:
776: namexffr_init
777:            movem.l a0-a1,-(sp)
778:            lea     filename_buffer(pc),a0
779:            lea     filename_buffer_adr(pc),
     a1
780:            move.l  a0,(a1)
781:            movem.l (sp)+,a0-a1
782:            rts
783:
784:
785: filename_check
786:            *in a0=filename_pointer/out d0=e
     rror code
787:            pea     nameck_buffer(pc)
788:            move.l  a0,-(sp)
789:            dc.w    _NAMECK
790:            addq.w  #8,sp
791:            rts
792:
793: *
794:
795: d5print
796:            moveq.l #$20,d0         *b_putc
797:            moveq.l #'(',d1
798:            trap    #15
799:            moveq.l #4-1,d2
800: d5print_lp
801:            rol.w   #4,d5
802:            bsr     hexprint
803:            dbra    d2,d5print_lp
804:            moveq.l #$20,d0         *b_putc
805:            moveq.l #')',d1
806:            trap    #15
807:            rts
808:
809: hexprint
810:            move.b  d5,d0
811:            andi.w  #$f,d0
812:            lea     hex(pc),a0
813:            move.b  (a0,d0.w),d1
814:            moveq.l #$20,d0         *b_putc
815:            trap    #15
816:            rts
817:
818: hex        dc.b    '0123456789ABCDEF'
819:
820:
821: *
822:
823: error_no_memory_s
824:            addq.w  #4,sp
825: error_nomemory
826:            pea     error_nomemory_mes(pc)
827:            bra     error_print
828: error_fileread
829:            addq.w  #4,sp
830:            pea     error_fileread_mes(pc)
831:            bra     error_print
832: error_datafile_over
833:            addq.w  #4,sp
834:            pea     error_datafile_over_mes(
     pc)
835:            bra     error_print
836:
837: error_print
838:            pea     iplchk_mes(pc)
839:            dc.w    _PRINT
840:            addq.w  #4,sp
841:            dc.w    _PRINT
842:            addq.w  #4,sp
843:            move.w  #-1,(sp)
844:            dc.w    _EXIT2
845:
846: error_nomemory_mes
847:            dc.b    '立ち上げに必要なメモリ
     ーが足りません。',13,10,0
848: error_fileread_mes
849:            dc.b    $27,'IPLCK200.dat',$27,'
     が読み込めません。',13,10,0
850: error_datafile_over_mes
851:            dc.b    $27,'IPLCK200.dat',$27,'
     で登録したファイルの数が多すぎます。',13
     ,10,0
852: iplchk_mes
853:            dc.b    'IPLCHK: ',0
854:
855:
856:
857: help_mes
858:            dc.b    13,10
859:            dc.b    'IPL Checker v2.00 90/05
     /07 by GORRY.',13,10
860:            dc.b    ' ドライブ0のIPLを検
     査します。',13,10
861:            dc.b    ' OPTION:iplchk -s    当
     プログラムの一部をS-RAMに常駐させ、起動
     時にドライブ0のIPLを',13,10
862:            dc.b    '                     チェ
     ックします。起動時にドライブ0にディスク
     がない場合、HDを',13,10
863:            dc.b    '                     読み
     に行きます。SRAMDISKは常駐後も使用可能で
     す。',13,10
864:            dc.b    '               -sw   -s
     と同じですが、ドライブ0にディスクが入る
     まで待ちます。',13,10
865:            dc.b    '                     HD
     を接続していない場合に使います。',13,10
866:            dc.b    '               -r    常
     駐部分($ED0100-$ED03FF)をクリアして解除
     します。',13,10
867:            dc.b    0
868:
869: keep_mes
870:            dc.b    'S-RAMに常駐します
     。',13,10
871:            dc.b    0
872:
873: release_mes
874:            dc.b    '常駐を解除します。',13,
     10
875:            dc.b    0
876:
877: data_file_name
878:            dc.b    'IPLCK200.DAT',0
879:
880:
881: R_title_mes                dc.b    'IPL Che
     cker v2.00 90/05/07 by GORRY.',13,10,0
882: R_force_ipl_mes            dc.b    'X68k_FO
     RCE(灘波n号)ウィルスを発見しました。'
     ,13,10,0
883: R_abnormal_ipl_mes         dc.b    '新種の
     オリジナルIPL(IPLCK200.datに登録され
     ていないIPL)を',13,10
884:                            dc.b    '発見し
     ました。IPLコードは',0
885: R_abnormal_ipl_e_mes       dc.b    'です。'
     ,13,10,0
886: R_insert_disk_mes          dc.b    'にディ
     スケットを入れてください。',13,10,0
887: R_dr0_mes                  dc.b    13,10,'
     ドライブ0',0
888: R_dr1_mes                  dc.b    13,10,'
     ドライブ1',0
889: R_protect_mes              dc.b    'のディ
     スケットにプロテクトシールが貼られている
     ので書き込めません。',13,10,0
890: R_write_check_mes          dc.b    'スペー
     スキーで何もせず終了、BREAKキーでドライ
     ブ1のIPLを',13,10
891:                            dc.b    'ドライ
     ブ0へコピーします。',7,13,10,0
892: R_abnormal_ipl_2_mes       dc.b    'にも',0
893: */*/*/*/
894:            .even
895:            .bss
896:
897: BSS_START
898:
899:
900: getenv_buffer
901:            ds.w    128
902:
903: files_buffer
904: *
905: files_attribute_           ds.b    1
906: files_drive_number         ds.b    1
907: files_dircls               ds.w    1
908: files_dirfat               ds.w    1
909: files_dirsec               ds.w    1
910: files_dirpos               ds.w    1
911: files_filename             ds.b    8
912: files_extention            ds.b    3
913: files_addribute            ds.b    1
914: files_time                 ds.w    1
915: files_date                 ds.w    1
916: files_filelength           ds.l    1
917: files_packedname           ds.b    18
     *'?????'
918:                            ds.b    1
     *'.'
919:                            ds.b    3
     *'???'
920:                            ds.b    1
     *endcode
921:
922:            .even
923:
924: filename_buffer_adr        ds.l    1
925: filename_buffer            ds.b    128
926:
927: nameck_buffer              ds.b    92
928:
929:            .even
930: crc_sample_buffer          ds.w    256
931: soft_name_buffer           ds.l    256
932:
933: R_read_data_buffer
934:                            ds.b    1024
935:
936:
937:
938: BSS_END
939:
940: PEND
941:
```

以上，一部の新聞，テレビなどで報道されたウィルスに関する記事をまとめました。

以前から，ウィルスに関しては対策がとられていたのですが，センセーショナルな報道にビックリした人も多かったと思います。

40人もの人が，あるメーカーにたのまれてウィルス・ソフトを作ったなどということは，まず有り得ないとは思っても一般紙の一面に大きく報道されたり，テレビでガンガンとりあげられたために不安を感じた人も少なくなかったはずです。編集部でも，今回の情報源であった大阪のウィルス研究所（4月号で紹介）に連絡を取って確認したり大騒ぎでしたが，時間の経過と共に，だんだんと事実とちがう情報をもとに，報道がされたことがわかってきて，安心したり，まるでイソップ物語の狼少年の寓話のような騒ぎに憤慨したりもしました。

もとはといえば，心ない，ウィルス制作者から端を発したものとはいえ，マスコミを巻き込んだ大騒ぎは，多くの人に多大な迷惑をかけたことは否めません。同じ報道の一端を担っているマイコンBASICマガジンも，しっかりとした情報を掲載していくように，自戒していきます。　なお，4月24日付けで報道されたアートディンク社の「FAR SIDE MOON」のウィルス混入については，アートディンク社と，シャープから，ワクチン・ソフトの無償配布という対策がとられています。

詳しいことを知りたい人は，下記のところへ問い合わせてください。

■シャープ㈱　液晶映像システム事業部
第2商品企画部　ソフトウェア担当
TEL03-260-8372

■㈱アートディンクTEL0474-77-7541

パソコン通信の普及などで，こうしたウィルス混入については十分な注意が必要です。問題が発生したら，メーカーか編集部にご連絡ください。

（マイコンBASICマガジン編集部）

特別連載

コナミのSCCカートリッジを使用した
SCC音源活用研究 その6
エラー・コマンドを使いこなせ！の巻　C.K

どもっ！C.Kです。

今月は先月号の予告どおり，エラー・サンプリング・コマンドの詳しい解説をしていきたいと思います。

このプログラムを利用するにあたって，先月号のトーン・サンプラのプログラムとそれで作成されたサンプリングのデータ・ファイルが必要です。

できればBASICのエラーコード一覧表（リファレンス・マニュアルってやつです）もそろえておいてください。

なお，SCCカートリッジは必要ありませ～ん。

どういったもの？

このプログラムはトーン・サンプラでサンプリングした音声を，BASICのエラーがでたときに(有名なのではSyntax errorですね）いっしょに鳴らしてしまおうという大胆なソフトなのです。

ペケろく（X68K）にはすでにこういったソフトがあり，えらく感銘を受けたのでそこからヒントを得てMSXでもやってみようと思い立ったわけです。

ペケろくのものに比べて機能もアップさせて，エラーの種類ごとに別々のサンプリングを再生できたり，一つのサンプリングを複数のエラーで再生できたり，はたまたそれらの機能をミックスできたりとかなり多機能になっています。

まずは準備から

まずは**リスト1**を打ち込んでください。

打ち込み終えたら実行する前に，まずプログラムをセーブしましょう。

RUNするのは後回しにして，先月号のトーン・サンプラを組み込んで（実行させて）ください。

組み込んだら，つぎにエラーがでたときに鳴らしたいサンプリングが入っているファイルを_DLコマンドでロードします。

これで準備は整いました。

いよいよ実行だ

さて，それではいよいよメイン・プログラムをRUNさせてください。

エラーがでたら打ち込みミスですので再度リストをチェックしてみてください。

正常に動作するとコマンド選択画面が表示されます。

[1]はインクリメント・モードといって，サンプリングされたRecNo.の0から順番に一つの音声データに対して一つのエラーコード（エラーNo.のこと）を対応させていくという基本的に1対1のモードです。

エラーコードを聞いてくる前にこれから対応させるサンプリング音声が鳴りますので確認しながら対応させていってください。

途中で対応させたくないサンプリングがありましたらリターン・キーを押すとつぎのRecNo.に進みます。

RecNo.を最後まで対応させるか，途中で〝E〞か〝e〞と入力すると終了します。

終了したらまず_DSコマンドで，できあがったエラー・サンプリング専用データをセーブして，それから_E(1)として動作確認をしてみてください。

実際に対応させてあるエラーをだしてみればサンプリングが鳴るはずです。

注意してもらいたいのは，一度エラー・サンプリング用にコンバートしたサンプリング・データ・ファイルに対してトーン・サンプラ上の他のコマンドである_APや，特に_Sで新たに録音しなおすといったことはしないでください。

すなわち，一度コンバートしてしまうと二度と音声データの内容を変えることができなくなってしまうので，コンバート後のデータは前と違うファイル名でセーブしたほうが利口です。

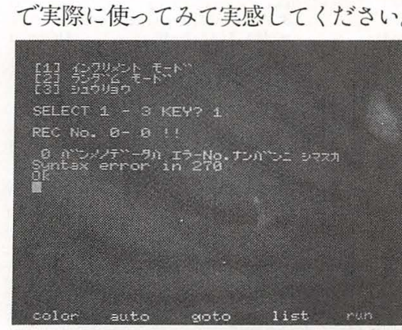
_Sをするとサンプリング・データもろとも画面もブッ飛びますのでこれもやらないほうが身のためでしょう。

それと_PMで表示されるパラメータもいじってあるので信用しないでください。

[2]はランダム・モードといって，一つの音声データを複数のエラーコードに対応させていく1対∞（無限大）のモードです。

たとえば0番の音声データをエラーコード2, 19, 70の三つに対応させたいのなら，コマンド入力順でいくと0, 2, 0, 19, 0, 70, E(カンマはリターン・キーとします。最後のEは終了コマンドです）と入力していけばいいわけです。

文章じゃよくわからないと思いますので実際に使ってみて実感してください。



《写真1》リスト1の実行画面

《第1表》代表的なエラーコード

コードNo.	メッセージ
2	Syntax error
5	Illegal function call
13	Type mismatch
19	Device I/O error
53	File not found
57	Direct statement in file
62	Bad drive name
66	Disk full
67	Too many files
68	Disk write protected
69	Disk I/O error
70	Disk offline

終了したらデータを_DSコマンドでセーブして_E(1)として動作確認してみてください。

リファレンス・マニュアルを持っていない人のため，代表的なエラーコードを**第1表**にあげておきましたので参考にしてください。

[3]はこのユーティリティ・プログラムを終了させますが，打ち込みチェック以外に使い道はありません(カポシ！　ふ，古い………)。

あとがき

時間に追われて作りあげたこのユーティリティ(と呼べる程か？)，自分のシステムに組み込んでみると結構風変りで笑えるので一度やってみてください。

通信をやっている人はデータがかなり圧縮がかかるので（実は圧縮セーブ・コマンド作る予定だったんですが暇が………）ネット上でのデータ交換もよろしいんじゃないでしょうか？

それと僕は今回をもちまして仕事多忙の為，ベーマガを引退することになりました。

でも，みなさんとは別なところで近いうちにまた会うことと思いますのでその時はよろしく!!(相変わらずC.Kでてますので)

それでは，また会う日まで!!

★　★

《リスト1》SCC TONE SAMPLER UTILITY V.1.0のプログラム・リスト

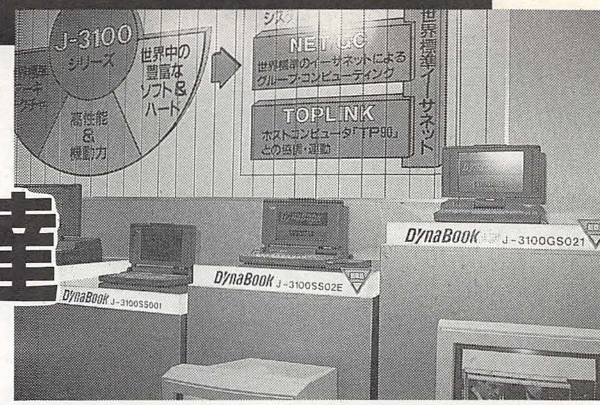
```
100 '---------------------------------
110 '  SCC TONE SAMPLER UTILITY V.1.0
120 '      Programed by C.K
130 '(MSX2/2+/?  128KVRAM DISK)
140 '---------------------------------
150 CLEAR 100,&HBEFF:SCREEN 0:DEFINT A-Z
160 A=&HBF00:DEFUSR=A:LOCATE 0,3:PRINT"READING LINE NO."
170 CS=0:FOR B=A TO A+21:READ D$:D=VAL("&H"+D$):IF D$="END" THEN GOTO 220
180 CS=CS+D:POKE B,D:NEXT
190 L=PEEK(&HF6A4)*256+PEEK(&HF6A3):LOCATE 18,3:PRINT L:READ S$
200 CS$=RIGHT$("00"+HEX$(CS),3):IF CS$<>S$ THEN 400
210 A=A+22:GOTO 170
220 Y=&HC000:Z=&HC294:Y1=Y+60:Z1=Z+60:DEFUSR1=&HBF00:DEFUSR2=&HBF37:A=USR1(0)
230 CLS:PRINT"(1) ｲﾝｸﾘﾒﾝﾄ ﾓｰﾄﾞ":PRINT"(2) ﾗﾝﾀﾞﾑ ﾓｰﾄﾞ":PRINT"(3) ｼｭｳﾘｮｳ"
240 PRINT:INPUT"SELECT 1 - 3 KEY";S:IF S<>1 THEN 320
250 R=PEEK(Y+59):PRINT:PRINT"REC No. 0-";R;"!!":BEEP:PRINT
260 FOR I=0 TO R
270 PRINT I;"ﾊﾞﾝﾒﾉﾃﾞｰﾀﾊ ｴﾗｰNo.ﾅﾝﾊﾞﾝﾆ ｼﾏｽｶ ";:_P(I):INPUT X$
280 X=VAL(X$):IF X$="" THEN NEXT I
290 IF X$="E" OR X$="e" THEN 310
300 Y2=Y1+I*6:Z2=Z1+X*6:FOR L=0 TO 5:C=PEEK(Y2+L):POKE Z2+L,C:NEXT L:NEXT I
310 POKE Z+59,99:A=USR2(0):PRINT"ｼｭｳﾘｮｳｼﾏｼﾀ _DS ﾃﾞ ｾｰﾌﾞ ｼﾃｸﾀﾞｻｲ":BEEP:END
320 IF S=2 THEN 350
330 IF S=3 THEN PRINT"ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ ｼｭｳﾘｮｳ!":BEEP:END
340 GOTO 240
350 R=PEEK(Y+59):PRINT:PRINT"REC No. 0-";R;"!!":BEEP:PRINT
360 INPUT"ﾅﾝﾊﾞﾝﾒﾉﾃﾞｰﾀｦ ｾｯﾃｲｼﾏｽｶ";I$:I=VAL(I$):IF I$="" THEN 350
370 IF I$="E" OR I$="e" THEN 310 ELSE _P(I):INPUT"ｴﾗｰNo.ﾅﾝﾊﾞﾝﾆ ｼﾏｽｶ";X$
380 X=VAL(X$):Y2=Y1+I*6:Z2=Z1+X*6
390 FOR L=0 TO 5:C=PEEK(Y2+L):POKE Z2+L,C:NEXT L:GOTO 350
400 PRINT L;"ｷﾞｮｳﾌｷﾝﾆ ﾆｭｳﾘｮｸﾐｽｶﾞ ｱﾘﾏｽ":BEEP:END
1000 '--- machine language data ---
1010 DATA F3,26,40,3A,42,F3,CD,24,00,01,94,02,11,00,C0,21,F2,49,ED,B0,01,94,8AF
1020 DATA 02,11,94,C2,21,F2,49,ED,B0,21,D0,C2,01,58,02,AF,77,23,0B,78,B1,C2,9AF
1030 DATA 25,BF,26,40,3A,C1,FC,CD,24,00,C9,F3,26,40,3A,42,F3,CD,24,00,01,94,949
1040 DATA 02,11,F2,49,21,94,C2,ED,B0,26,40,3A,C1,FC,CD,24,00,C9,B5,C3,B6,DE,B85
1050 DATA D0,CA,20,C1,CA,DE,B9,DD,CF,C2,C4,DE,BC,20,CB,B6,DE,BC,CB,D7,B6,DE,019
1060 DATA 39,37,20,BB,C2,B7,BF,B3,20,32,BA,DE,B3,20,A2,43,2E,4B,A3,CF,C3,DE,B64
1070 DATA END
```

■本連載の「その1」～「その4」は'89年7月号～10月号に掲載，「番外編」は'89年11月号に掲載「その5」は'90年6月号に掲載しています。買いそびれた人は，書店で取り寄せてもらってください。

すべて〝形〟から入る最近の若者必見！

ノート型パソコンで遊べるゲーム達





▶第1回◀
ノート型パソコンの種類

written by MUNEPI♬

ノート型パソコンの売行きがなかなか好調だそうだ。

ノート型パソコンとは，ブック型パソコンとも呼ばれ，A4サイズという，ちょうどベーマガと同じくらいのサイズのパソコンのことをいう。ノートと同じ大きさのパソコンは，持ち運びも容易で性能も高く，価格もそう高くはない。

ベーマガで毎月紹介しているスーパーソフト・ホット・インフォメーションのパソコンのページを読んでもらえばわかると思うが，「専用」または「対応」などとうたわれているゲームも発売されはじめている。となればノート型コンピュータをビジネスとしてだけのアイテムにしておくのは，なんとももったいない話である。

ここでは今月から3回に渡り，各社から発売されているノート型パソコンと，それらの機械で遊べるゲームを取り上げてみたいと思う。

ノート型パソコンの種類

このブック型パソコンのブームに火をつけたのは東芝の「J-3100SS－DynaBook（ダイナブック）－」。追って日電の「PC-9801N（通称98note）」，エプソンの「PC-286NOTE」がつぎつぎと発売された。先日のビジネス・ショーではそれらの先発メーカーの第2陣，あるいは第3陣に加え，ついに富士通，シャープ，三菱などもブック型パソコンを発表し，本格的なブック型パソコンの時代がきたことを知らしめたのである。

一口にノート型パソコンといっても各社からさまざまな機種が発表・発売されているわけだが，これらのノート型パソコンはソフトの面から見ると，いくつかのグループにわけることができる。

まず，従来のJ-3100シリーズのソフトがそのまま使用できるもの。これは東芝のダイナブック・シリーズのことで，現在3タイプ（色ちがいのものを含めると4タイプ）が発売されている。

つぎに日本国内での実質的な標準機，日本電気のPC-98シリーズのソフトを活用できるもの。日本電気から2タイプ，PC-286シリーズでお馴染(なじ)みのエプソンから4タイプがそれぞれ発表されている。

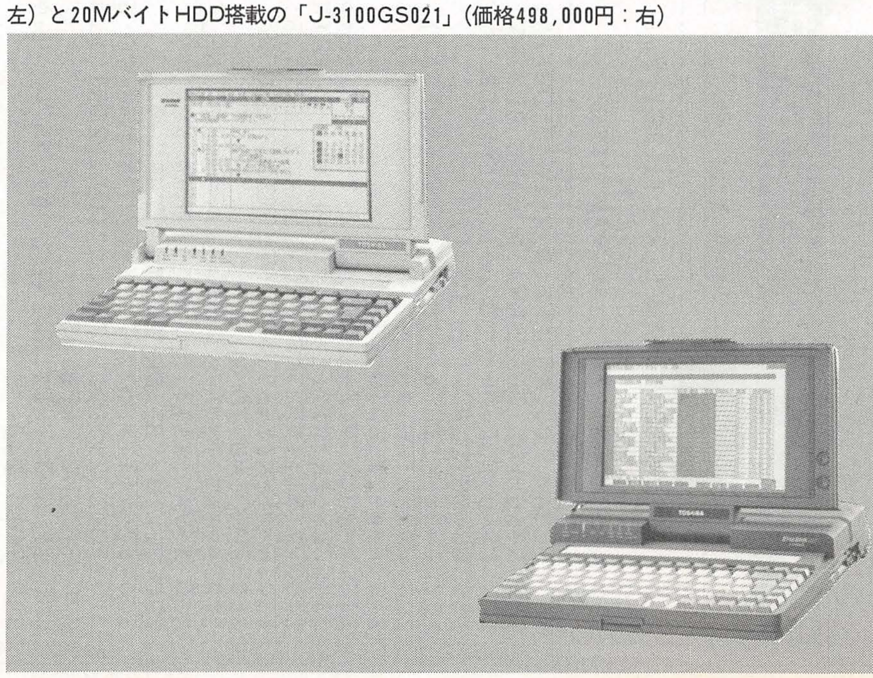
そしてシャープや三菱などから発売されるAX準拠のノート・パソコン。これらのマシンでは，海外で高いシェアを誇るIBM-PCのソフトを活用することが可能だ。

先に書いた東芝のJ-3100シリーズも，このAXノート・パソコンも，IBM-PCと互換性を持っているうえに，日本語も使用できる。が，大きなちがいは〝AX〟という統一規格に乗っ取っているか，いないかということ。AXとはメーカー約300社によって構成される〝AX協議会〟で定められた統一規格。キーの配置まで定められている。まあ，さらに高性能なMSXみたいなものと考えてもらえばわかりやすいだろうか?

早い話，J-3100シリーズはAX準拠ではないのだ。AXノート・パソコンは，先日のビジネス・ショーで発表されたものばかりで，実際に市場に出回るのにはまだもう少し時間がかかるかもしれない。

つぎに今のグループわけにしたがって，ノート・パソコンの代表機種のスペックを書きだしてみよう。

▼Dyna Bookの名前でおなじみのスタンダード・タイプ「J-3100SSW01」（価格198,000円：左）と20MバイトHDD搭載の「J-3100GS021」（価格498,000円：右）



東芝　J-3100SS001

ダイナブック・シリーズの中でいちばん最初に発表された機種。W310×D254×H44(mm)，重量2.7Kg。3.5インチFDDを1基内蔵。CPUに80C86(10MHz)を使用し，標準で搭載しているRAMは1.5MB。またオプションのハードRAMカード（LIM EMS準拠）を追加することによって，最大3.5MBまで増設できる。

また，ポータブルのワープロ専用機のように，電源を切っても再びオンにすれば，まったく同じ状態に戻る"レジューム機能"を搭載している。F-1レーサーの鈴木亜久里がCMを担当。まったく同じ仕様で，ボディカラーがホワイトのJ-3100SSW01もある。

日本電気　PC-9801N

日本国内の実質的な標準機PC-9801のソフトを使用できるノート型パソコン。W316×D253×H44 (mm)，重量2.7Kg。CPUにV30 (10MHz) を使用し，標準で搭載しているユーザーズ・メモリは640KB。専用スロットにオプションの増設RAMカード(EMS対応)を挿入することにより，最大2.6MBまで増設可能だ。

またそれとは別に，FDDと同じような感覚で扱えるRAMドライブ専用メモリ(バッテリーバックアップ機能付)を1.25MB最初から持っている。1.25MBとは2HDのディスクと同等の容量。内蔵のFDDは3.5インチが1基であるが，プロテクトのかかっていないソフトなら，あらかじめこのRAMドライブに転送しておくことによって，あたかも2基のドライブがあるかのように使用できる。

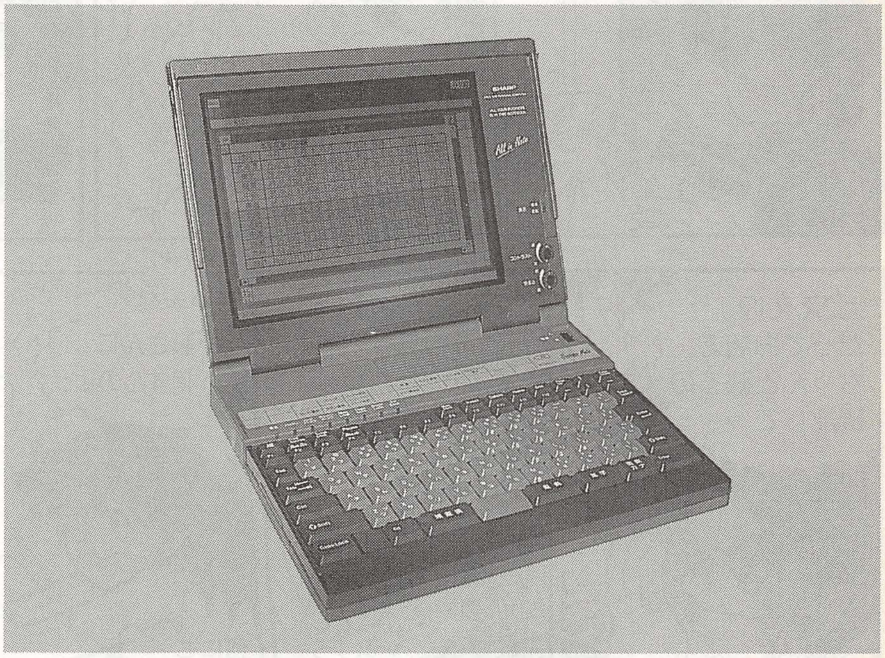
シャープ　AX286N－H2

シャープから発売されたAX準拠のノートパソコン。W279×D216×H34(mm)，重量2.0Kg。CPUに80C286(12MHz)を使用し，標準搭載のメモリは1MB。最大で3MBのメモリを載せることができる。今回取り上げた他の2機種より，薄く軽量でありながら，20MBのハードディスクを内蔵している。価格が高いのはそのせいでもある。 内蔵のHDDには「MS-DOS」や「MS-Windows」，「VJE-β」，そして表

▼98ノートの愛称で呼ばれる「PC-9801N」（価格248,000円）



▼20Mバイトのの HDDを搭載したAX仕様の「AX286N-H2」（価格398,000円）



計算，データベース，作図，通信といった複数の機能を持たせた「Business Mate」など，数種類のソフトが最初からインストールされている。CPUパワーも高く，HDDも内蔵されているうえに，AX準拠である。他機種に比べて少し高めの価格分の働きは確実なのではないだろうか。

最後に…

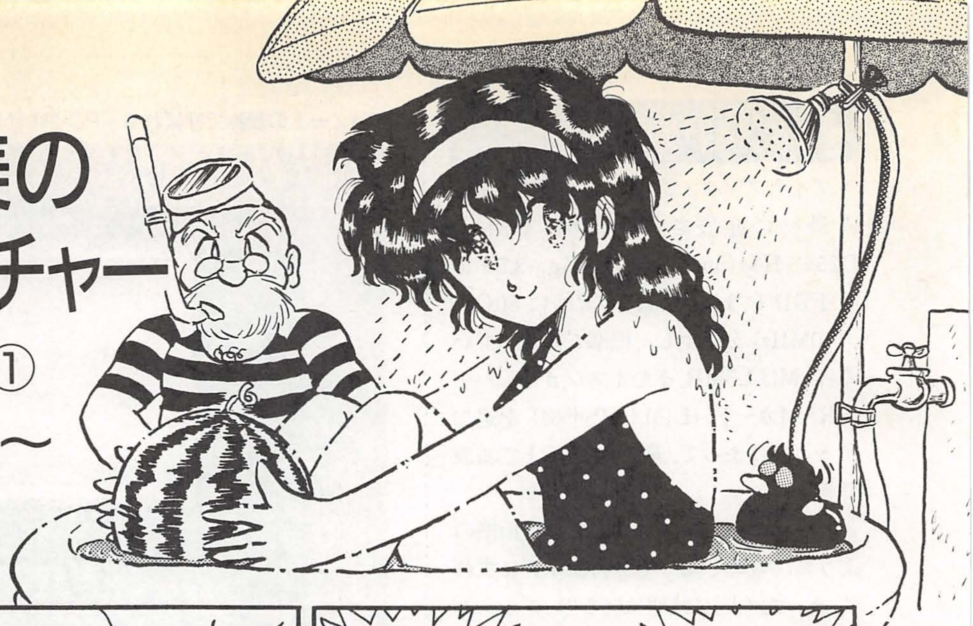
本体も驚くほど小さいのに，たいていのノート型パソコンはモデムを内蔵できるようになっている。ポケット・モデムやハンディ・カプラと併せて使えばどこからでもパソコン通信を楽しむことができる。その利点だけでもノート型パソコンは目の離せない存在だと考える人も多いのではないだろうか。

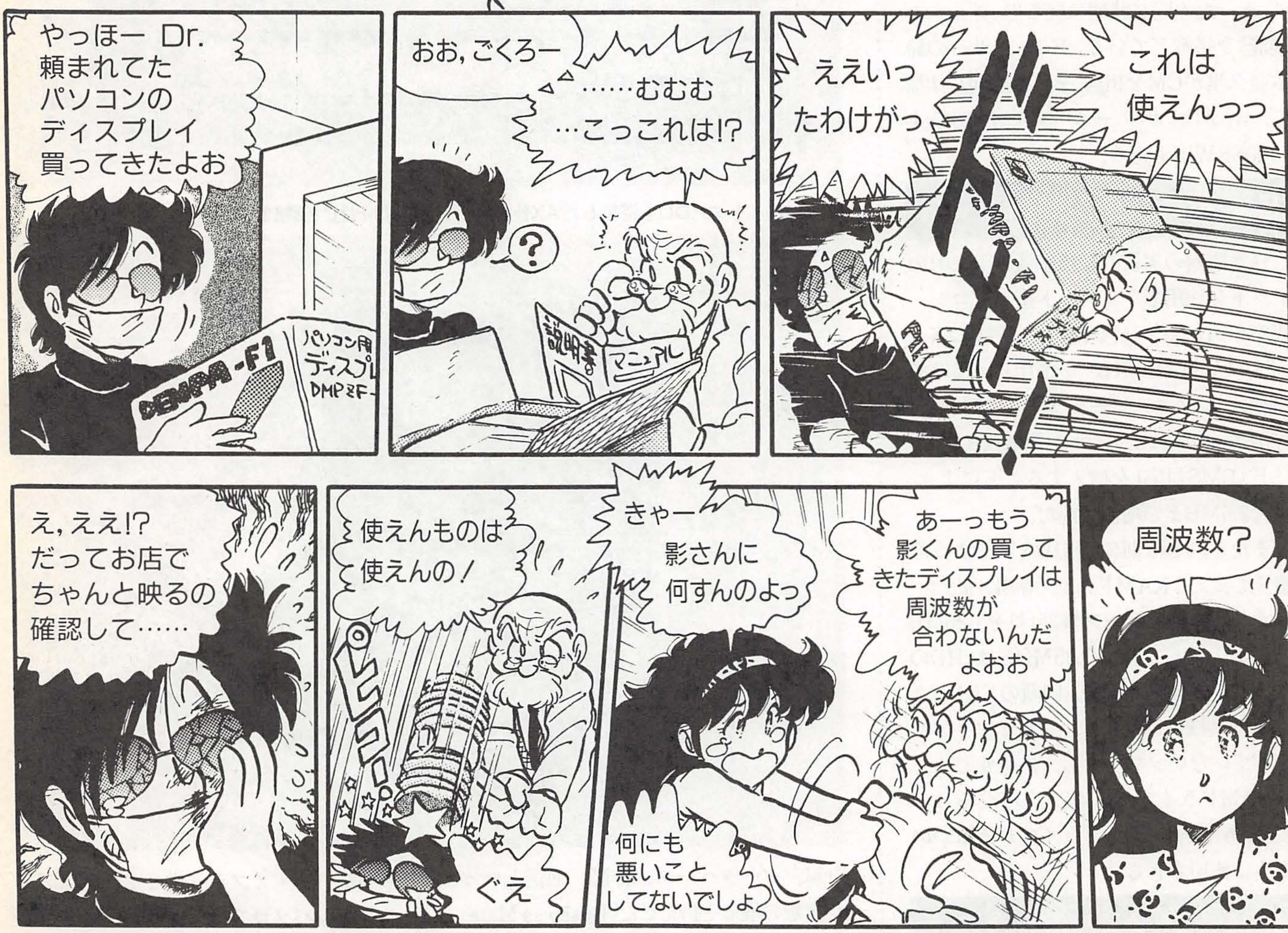
今月はノート型パソコンと呼ばれる機種についての簡単な解説だけで，ソフトについて語るためのスペースが尽きてしまった。〝専用〟とか，〝対応〟とパッケージには書かれていなくても，ちゃんと動作するゲームと言うのは意外に多い。来月は98ノートで遊べるゲームの中で代表的なものをいくつか紹介したい。

Dr. Dとつぐ美の新パソコン・レクチャー

もうすぐ100号特別企画①
～周波数って，何だ!?～

by くり ひろし





★さて今月はちょっとむずかしいかな？「周波数」って何だろう？…よくカタログやマニュアルで見かけますね。

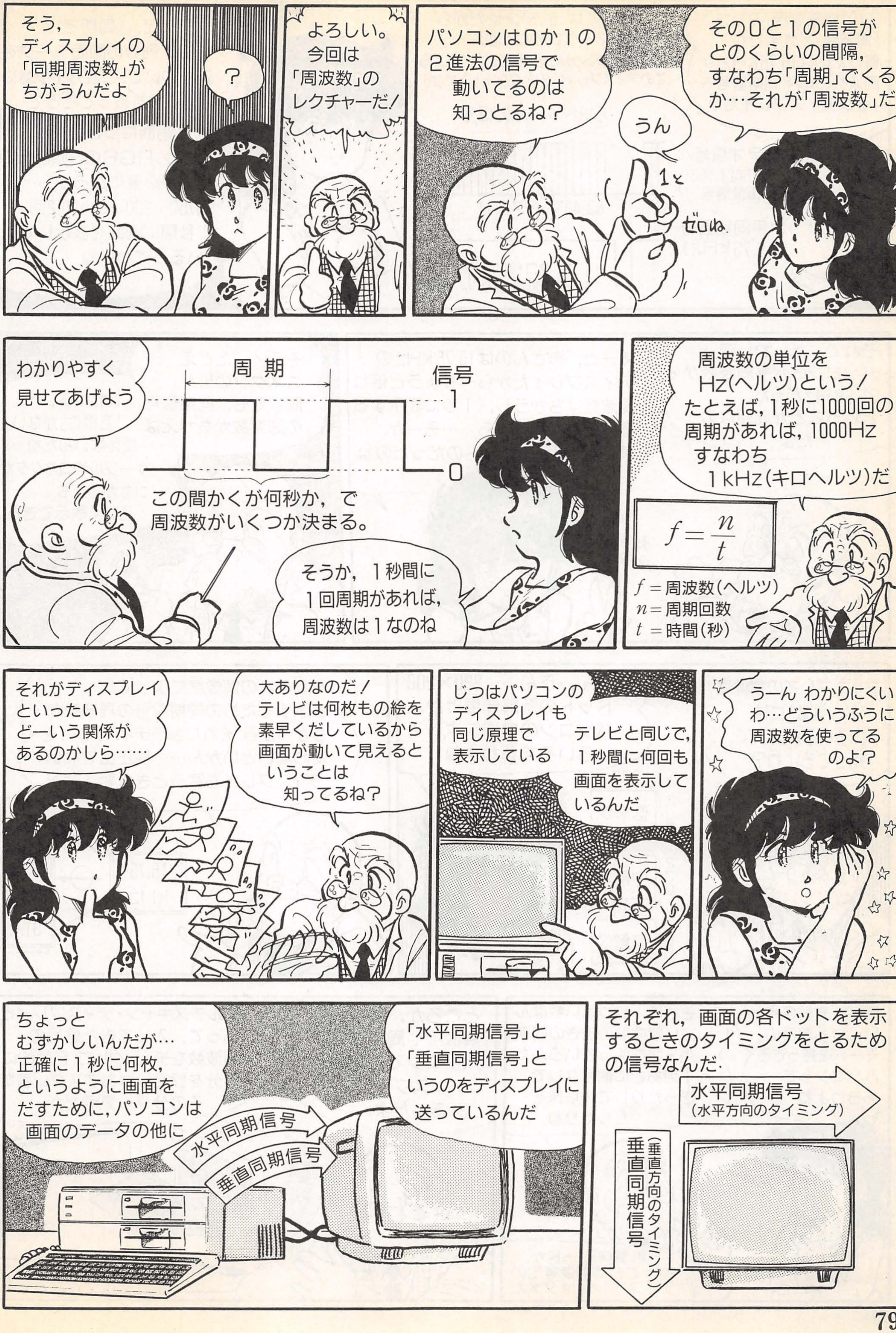
★高校生ぐらいの人なら，学校で習った人もいるはずです。最初の周期が1秒でつぎが2秒…なんてのは周波数を持っていません。規則正しくくる信号だけが周波数を持っているのです。

★マンガの中では水平同期信号だけしか解説していませんが，垂直同期信号も重要です。1周期の間に何回水平同期信号が入るかのタイミングを取っているのです。もちろんこちらも合っていないと正しくディスプレイは表示してくれません。水平同期信号だけで計算すると1秒に26回ぐらい画面を表示していますが，垂直同期信号がはいるので実際には1秒に20回くらい画面を表示しています。ちなみに，映画のフィルムは1秒間に24コマ表示しています。

★ファミコンなどのビデオ信号は，パソコンの信号とは少しちがいますが，同期信号の役割は同じです。ただし，家庭用テレビに出力するので機種がちがっても同じ周波数が使われています。

★少し古い型のテレビの場合，裏に画面のズレや流れを調整するツマミがあったのを知ってますか？じつはあれは水平同期や垂直同期の信号を調整するためのものだったんですね。

★そんなわけで，ディスプレイを買うときは周波数にも気をつけてみましょう。メーカーがちがっても使える!?ではまた来月。


そう，ディスプレイの「同期周波数」がちがうんだよ
？
よろしい。今回は「周波数」のレクチャーだ！
パソコンは0か1の2進法の信号で動いてるのは知っとるね？
うん
1と
ゼロね
その0と1の信号がどのくらいの間隔，すなわち「周期」でくるか…それが「周波数」だ
わかりやすく見せてあげよう
周期
信号
1
0
この間かくが何秒か，で周波数がいくつか決まる。
そうか，1秒間に1回周期があれば，周波数は1なのね
周波数の単位をHz(ヘルツ)という！たとえば，1秒に1000回の周期があれば，1000Hzすなわち1kHz(キロヘルツ)だ
f = n/t
f＝周波数(ヘルツ)
n＝周期回数
t＝時間(秒)
それがディスプレイといったいどーいう関係があるのかしら……
大ありなのだ！テレビは何枚もの絵を素早くだしているから画面が動いて見えるということは知ってるね？
じつはパソコンのディスプレイも同じ原理で表示している
テレビと同じで，1秒間に何回も画面を表示しているんだ
うーん わかりにくいわ…どういうふうに周波数を使ってるのよ？
ちょっとむずかしいんだが…正確に1秒に何枚，というように画面をだすために，パソコンは画面のデータの他に
「水平同期信号」と「垂直同期信号」というのをディスプレイに送っているんだ
水平同期信号
垂直同期信号
それぞれ，画面の各ドットを表示するときのタイミングをとるための信号なんだ
水平同期信号
(水平方向のタイミング)
垂直同期信号
(垂直方向のタイミング)



この「同期信号」のもつ「周波数」が大事でね 買ったのは15.75KHzの周波数の水平同期信号をもつディスプレイだが
※下の例では15.75kHzだから 63.49マイクロ秒に1回，640ドット分の信号を送っている
(このディスプレイは640×200ドットです)
640ドット分の信号
ビデオ信号
(水平方向１列ぶんの画像信号)
63.49マイクロ秒
水平同期信号
(15.75kHz)
(1マイクロ秒は1秒の100万分の1)
なるほど，1周期でヨコ１列分の画面データを送っていて，これが1秒間に15750回あるってことで
１画面につき200列いるし，RGBの3原色分の画面が必要になるから……
15750÷200÷3≒26.2回
１秒間に画面を表示しているってわけね
それで，だ。わしのパソコンの水平周波数が31.5kHzだった，ということが問題なのだよ
えーと，影さんのは15.75kHzのディスプレイだから…ちょうど倍ね 周波数はちがうし，１秒に表示する画面の数が同じなら……そーか，早い話640×400ドットのだったのね
大きい声を出せないのね
そう！ たとえコネクタの形が同じでも，同期信号の周波数がちがえば
いわゆる「互換性」がない 使えないんだね…… ケーブルやコネクタがつながっても正しく表示できん
ディスプレイの解像度(ドット数)にはいろいろあるって知ってるよね？
うん，うん……320×200ドットの低解像度とか，パソコンの機種によっていろいろあるわよね
320
200
低解像
640
200
中解像
640
400
高解像
それぞれの解像度によって表示するための同期信号の周波数がちがうから，それに合うディスプレイを使わないといかん……純正品でないディスプレイを買うときは要注意だ
15.75 kHz
7.25
15.75
31.5
低，中，高解像といくつも表示のモードを持ってるパソコンってあるわよね
98とか…
それは，じつはいちばん高い解像度のときの同期周波数を使っているんだ １列おきに信号なしで送ったりして中解像をだしたりね
低解像モードがあっても低解像専用のディスプレイはダメだ
ところが，どんな解像度や周波数のパソコンでも使えるディスプレイもあるんだよ
マルチスキャン・ディスプレイといって，入ってきた信号の周波数をチェックして，自動的に自分を設定しなおすスグレ者だ その分少し高価だが……
周波数×
×に設定
表示



ところで，周波数というと思い出されるのが…
パソコン本体のCPUのクロック周波数ですね！
そーです
そう！ パソコンは正確なリズム(クロック)で，全部が足なみをそろえてないと動けないんだ
その動きを決定するいわばパソコンのメトロノームといえるのがCPUの動作クロック…周波数なんだ
8MHz(メガヘルツ)のCPUなら，1秒に800万回の周期で動作するためのリズム，クロックを使っている！
1MHz＝1000000Hz
すごい！
と，いうことは単純に考えて 20MHzのCPUのパソコンは10MHzのパソコンの倍のスピードで動くのね，やっぱり
甘い！ そんなにカンタンにはいかないのだ！
どーして？
前にもいったことがあっただろ？「全体のスピードは一番遅い部分に合わされる」って
これパソコンのジョーシキね
たしかにフロッピーやハードディスクが遅ければねえ……でも それ以外の部分だったら？
それでもだ！ たとえばメモリなんかは重要なんだな
よくパソコンのカタログなんかに「メモリノーウェイト」とかあるだろ？ メモリの入出力のスピードにも差があって，ウェイトのないほど速い
ちなみにウェイトとは「待ち」のことじゃ
たとえば，あるAというパソコンはBというパソコンよりずっと速いCPUを使っているのに，メモリが遅いために全体のスピードがBよりも遅い……といったぐあいにね
んでも，一般的にはクロックの高いほうが速いと思ってもいいのよねえ？
わけわかんな～い
ふーむ……パソコンにとって周波数ってけっこう重要だったのねー
あ，さてー そーゆーわけで影くん 店にいってとっかえておいで
はいはいはいはいはい
どーせオレが…

Dr.Dのちょっと背のびの

BASIC講座

※各機種対応

3Dスクロール・ゲームに挑戦！

今回は、「グラディウスIII？」

影：ハーイ，今月も「Dr.影のちょっと背伸びのゲーム攻略講座」のはじまりでーす。今回は，グラディウスIIIのテトリス面の攻略法……。

Dr.D：いつそんな講座ができたんじゃ？

編集長：君にそんなページを与えた覚えはないゾ，影君！

影：……。

つぐ美：さて，今月は5月号で予告した「3Dスクロール」についてです。

広島県尾道市の大本優君がアイデアを送ってくれました（**第1図**）。

まずは舞台となる地図

Dr.D：3D，2Dに関わらず，こういった地図を扱うゲームでは，まず最初にその地図を配列上に入れておくことが基本じゃナ。今回はスクロールもさせたいので，実際に表示する分よりも大きめの地図を用意してやること。

影：それなら世界地図くらい大きいのにしましょうよ。

編：そんなに大きな地図を作っても，遊ぶときに大変ですよ。

Dr.D：おまけに，あまりに地図が大きいとメモリが足らなくなる。まあ，表示画面の4倍くらいでよいじゃろう。これを，たとえば何もないところは0，壁は1……として，配列のなかに入れておく。**リスト1**では，まだこの段階じゃな。

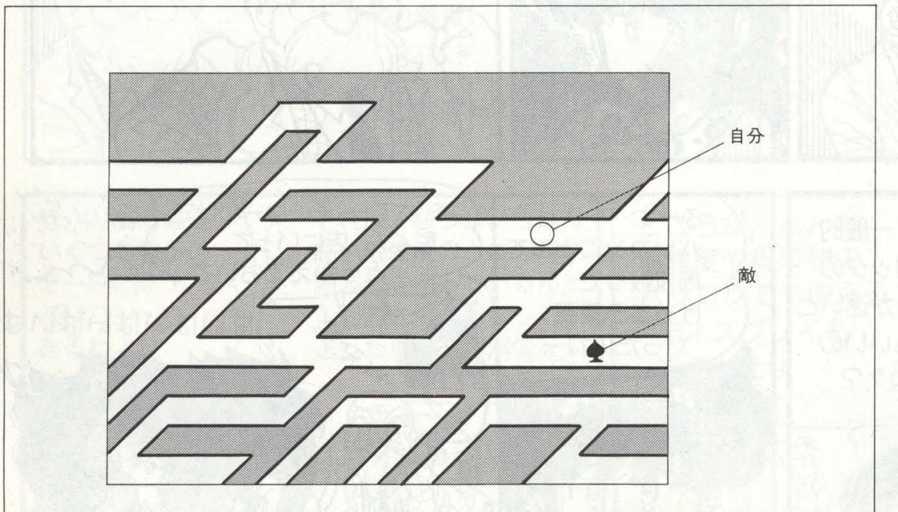
影：3D表示のほうがカッコイイですよ。

Dr.D：さて，これらのデータを3D表示してやるわけじゃが，今回はサイドビューに近い感じになるんじゃな。

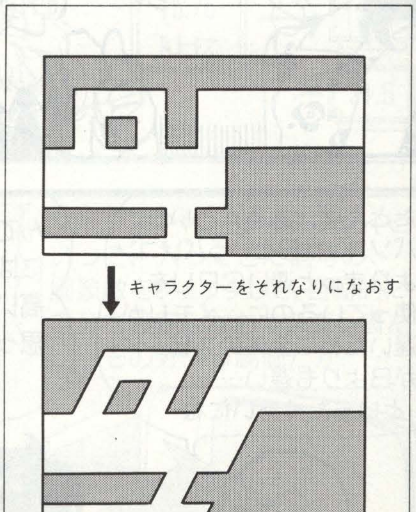
基本的には，普通の上からみた画面と同じ。それを，画面からみて上のほうへいくほど，右へずらしてやればそれらしく見える（**第2図**）。**リスト1**は，従来のよくあるタイプの地図を表示するものじゃったが，**リスト2**は，それを斜めにずらしたもの。これだけでもかなりちがうゲームに見えじゃろ。3Dっぽく見せるために，壁に用いるキャラクターが若干増えていることに注意しなさい。

影：「パックマニア」や「メルヘンメイズ」等はこのような表示になっていましたね。レバーを上下に動かすのか斜めに動かしたらいいのかよくわからなかった覚えがあります。

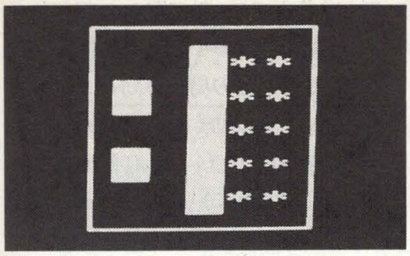
Dr.D：うむ。これを3D表示と呼ぶのは，ちと強引な気もするがの。……で，これをスクロールさせる場合は，この広



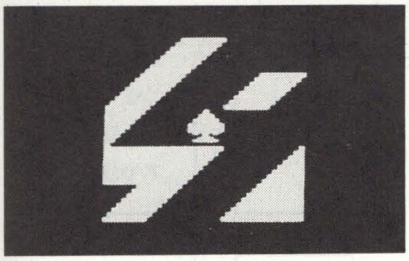
《第1図》今月のゲームはこれだ！



《第2図》3Dっぽく見せるコツ



▲リスト1の実行画面



▲リスト2の実行画面

い地図のうち，一部分だけを表示する。どの部分を表示するかを，自分の動きに合わせて変えれば，スクロールしているように見える**（第3図）**。

影：しかし，いまいち画面が見にくいですね。

Dr.D：うむ。この講座は，各機種対応としているからテキスト・キャラクターだけを使っている。これを各自の機種が持っているグラフィック機能等を使って描いてやればもっと見栄えがよくなるんじゃよ。

影：「ポピュラス」みたいなのもできるんですか？

Dr.D：うむ。それは君次第じゃな。

画面ができたら…敵を動かそう

影：さて，無事に画面がスクロールしてくれたので，つぎはいよいよ最終面の攻略に……。

つぐ美：そうそう，あのボスが倒せないのよネ。

編：……。あとは敵を動かして，自分が爆弾をまき散らすようにすればいいんですよね。

Dr.D：マトモなのは編君だけかね？

編集長：そろそろボーナスの査定の時期が近いようだが……。

影&つぐ美：あぁ忙しい！

Dr.D：……。で，敵の動かしかたにはいろいろあるが，今回の場合，敵が自分の近くに寄ってくるようにすると，あっというまにゲームが終わってしまう。

《リスト1》2Dのマップを表示するサンプル・プログラム

```
1000 DIM MP(14,14):'                                配列の初期化
1010 FOR I=0 TO 14
1020  READ A$
1030  FOR J=0 TO 14
1040   MP(J,I)=VAL(MID$(A$,J+1,1))
1050  NEXT J
1060 NEXT I
1200 CLS
1210 X=3:Y=3:V=1
1220 LOCATE 0,0:PRINT "┌─────┐";:'             枠の表示
1230 FOR I=1 TO 5
1240  LOCATE 0,I:PRINT "│     │";
1250 NEXT I
1260 LOCATE 0,6:PRINT "└─────┘";
1270 '   地図の表示（2D版）
1500 FOR I=-2 TO 2
1510  FOR J=-2 TO 2
1520   GX=X+J:GY=Y+I
1530   IF GX<0 OR GY<0 OR GX>14 OR GY>14 THEN M$="*":GOTO 1550
1540   M$=MID$(" ■",MP(GX,GY)+1,1)
1550   LOCATE 3+J,3+I:PRINT M$;
1560  NEXT J
1570 NEXT I
1600 X=X+V:IF X>13 OR X<1 THEN V=-V
1610 GOTO 1500
1990 '   地図のデータ
2000 DATA 111111111111111
2010 DATA 100010000010001
2020 DATA 101010111010101
2030 DATA 100000000010001
2040 DATA 101010101010111
2050 DATA 100010000010001
2060 DATA 101011111010101
2070 DATA 100000000010001
2080 DATA 111011101011101
2090 DATA 100000001000001
2100 DATA 101010101010101
2110 DATA 100010001000001
2120 DATA 101010101110101
2130 DATA 100000000000001
2140 DATA 111111111111111
```

《リスト2》疑似3Dのマップを表示するサンプル・プログラム

```
1000 DIM MP(14,15):'                                配列の初期化
1010 FOR I=0 TO 15
1020  READ A$
1030  FOR J=0 TO 14
1040   MP(J,I)=VAL(MID$(A$,J+1,1))
1050  NEXT J
1060 NEXT I
1200 CLS
1210 X=3:Y=3:V=1
1270 '                                              地図の表示（3D）
1500 FOR I=-2 TO 2
1510  FOR J=-2 TO 2
1520   GX=X+J:GY=Y+I
1530   IF GX<0 OR GY<0 OR GX>14 OR GY>15 THEN M$="*":GOTO 1550
1540   M$=MID$(" ■◢",MP(GX,GY)+1,1)
1550   LOCATE 3+J,3+I:PRINT M$;
1560  NEXT J
1570 NEXT I
1575 '  自分の移動
1580 LOCATE 3,3:PRINT "♠";
1600 A$=INKEY$:'                                    キーボードの読み込み
1610 VX=(A$="4")-(A$="6")
1615 VY=(A$="8")-(A$="2")
1620 X=X+VX-VY:Y=Y+VY
1630 GOTO 1500
1990 '   斜めにずらした地図のデータ
2000 DATA 000211111111111
2010 DATA 002300000000023
2020 DATA 023023021130230
2030 DATA 230000000002300
2040 DATA 111302130211113
2050 DATA 023021300000230
2060 DATA 230000021302300
2070 DATA 111130213021113
2080 DATA 002302130000230
2090 DATA 023021302302300
2100 DATA 230000023023000
2110 DATA 111130230211120
2120 DATA 002300000002300
2130 DATA 023023023023000
2140 DATA 230000000230000
2150 DATA 111111111300000
```

そこで，乱数を使ってでたらめに動くようにしてみた。

影：動きがよめないから不気味ですね。

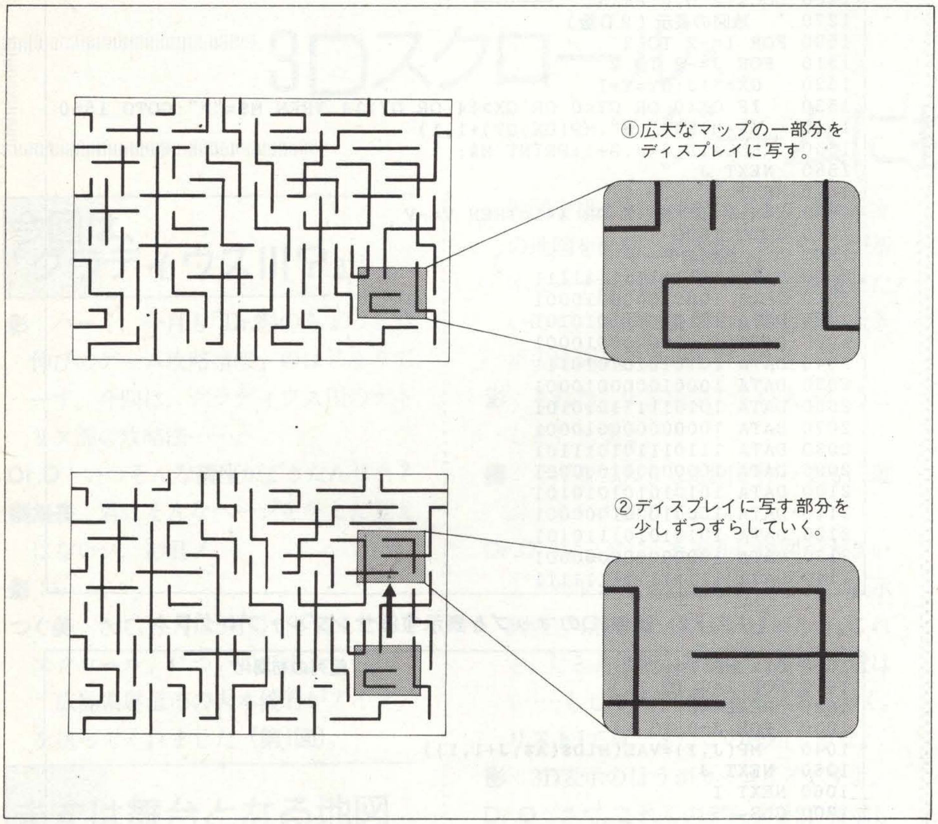
Dr.D：でたらめに動くと言っても，壁を突き抜けたりしないようにきちんと判定してやることが大事じゃな。敵を動かす部分を付け足したバージョンが**リスト3**，すべての判定をつけた完成バージョンが**リスト4**じゃ。

編：このテクニックの応用として，ポピュラスのように高さも考慮した3D表示も考えられますね。

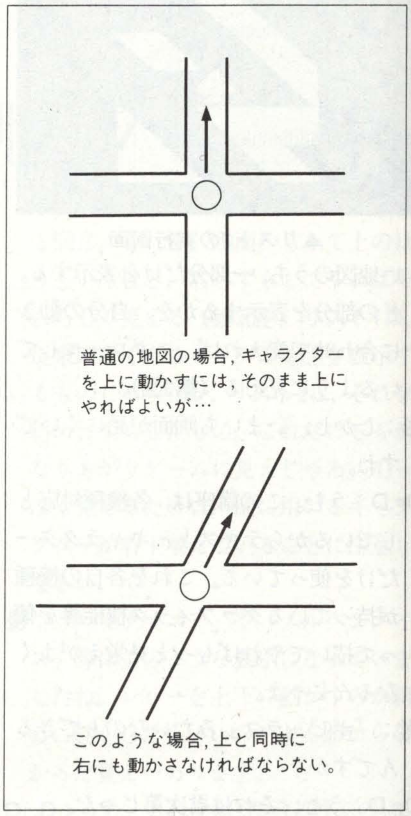
Dr.D：ポピュラスのような場合は，グラフィックで背景を描かないと，見づらくなるじゃろう。おまけに，山の影になって見えない部分もでてくるし。

影：そういえば，わたしって何の影なんでしょうかね？

Dr.D：参考までに，敵の動かしかたについてを図にまとめておいた。基本的には，普通の平面の場合と同じじゃな。ただし，上下に動く場合は画面上では同時に左右にも動く（上に動く場合は右に，左なら下に）ので，普通の平面の場合に比べて，そこも考えてやらねばならんゾ（**第4図**）。



《第3図》スクロールの原理



《第4図》3Dの場合のキャラクターの動き

《リスト3》敵の動きを加えたサンプル・プログラム

```
1000 DIM MP(14,15),TX(3),TY(3),DX(3),DY(3):'配列の初期化
1010 FOR I=0 TO 15
1020  READ A$
1030  FOR J=0 TO 14
1040   MP(J,I)=VAL(MID$(A$,J+1,1))
1050  NEXT J
1060 NEXT I
1200 CLS
1210 X=3:Y=3:V=1
1220 FOR I=0 TO 3
1221  TX(I)=4+I:TY(I)=1:DX(I)=1:DY(I)=0
1222 NEXT I
1270 '                                      地図の表示（3D）
1500 FOR I=-3 TO 3
1510  FOR J=-3 TO 3
1520   GX=X+J:GY=Y+I
1530   IF GX<0 OR GY<0 OR GX>14 OR GY>15 THEN M$="*":GOTO 1550
1540   M$=MID$(" ■◢*♤♡◇♧",MP(GX,GY)+1,1)
1550   LOCATE 3+J,3+I:PRINT M$;
1560  NEXT J
1570 NEXT I
1580 LOCATE 3,3:PRINT "O";
1590 '  自分の移動
1600 A$=INKEY$:'                        キーボードの読み込み
1610 VX=(A$="4")-(A$="6")
1615 VY=(A$="8")-(A$="2")
1620 F=MP(X+VX-VY,Y+VY)
1630 IF F=0 THEN X=X+VX-VY:Y=Y+VY
1640 GOSUB 1700
1690 GOTO 1500
1695 '  敵の移動
1700 TI=TI+1:IF TI>3 THEN TI=0
1710  H0=MP(TX(TI)+DX(TI)-DY(TI),TY(TI)+DY(TI)):'前進できるか
1720  H1=MP(TX(TI)-DY(TI)-DX(TI),TY(TI)+DX(TI)):'右に行けるか
1730  H2=MP(TX(TI)+DY(TI)+DX(TI),TY(TI)-DX(TI)):'左に行けるか
1740  IF H0<1 OR H0>4 THEN VH=1 ELSE VH=0
1750  IF H1<1 OR H1>4 THEN VH=VH+2
1760  IF H2<1 OR H2>4 THEN VH=VH+4
1770  ON VH GOSUB 1810,1820,1830,1840,1850,1860,1870
1780  MP(TX(TI),TY(TI))=0
1781  TX(TI)=TX(TI)+DX(TI)-DY(TI):TY(TI)=TY(TI)+DY(TI)
1782  MP(TX(TI),TY(TI))=5+TI
1785 RETURN
1809 '             前進の場合
1810 RETURN
1819 '             右の場合
1820 S=DY(TI):DY(TI)=DX(TI):DX(TI)=-S:RETURN
1829 '             右&前
1830 IF RND(1)>.5 THEN GOTO 1810 ELSE GOTO 1820
1839 '             左の場合
1840 S=DY(TI):DY(TI)=-DX(TI):DX(TI)=S:RETURN
1849 '             左&前
1850 IF RND(1)>.5 THEN GOTO 1810 ELSE GOTO 1840
1859 '             左&右
1860 IF RND(1)>.5 THEN GOTO 1820 ELSE GOTO 1840
1869 '             全方向可
1870 R=INT(RND(1)*3):ON R+1 GOTO 1810,1820,1840
1990 '  斜めにずらした地図のデータ
2000 DATA 444211111111111
2010 DATA 442300000000023
2020 DATA 423023021130234
2030 DATA 230000000002344
2040 DATA 111302130211113
2050 DATA 423021300000234
2060 DATA 230000021302344
2070 DATA 111130213021113
2080 DATA 442302130000234
2090 DATA 423021302302344
2100 DATA 230000023023444
2110 DATA 111130230211134
2120 DATA 442300000002344
2130 DATA 423023023023444
2140 DATA 230000000234444
2150 DATA 111111111344444
```

あっという間におしまい。今月のポイント

つぐ美：……というわけで，今月の講座はこれで終わりです。今回のポイントは，

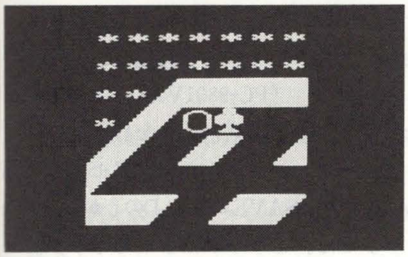
・普通の上からみた画面を上にいくにしたがって右にずらすと3Dっぽく見える。

・それに見合ったキャラクターを作って表示する。

・上に動く場合は左に，下なら右に，同時に動かす。

ということです。

では，また来月まで。



▲リスト4の実行画面。
敵から逃げろや逃げろ



▲リスト4の実行画面。
うわー，逃げきれなかった

今月のゲームのルール（リスト4実行）

[8]，[2]，[4]，[6]キーで自分（◎）を動かし敵（♧，♤，◇，♡）からひたすら逃げまくれ／どれだけ逃げられるかで，得点がはいります。敵につかまるとゲーム・オーバーとなり，得点が表示されます。

《リスト4》敵との当たり判定を加えたサンプル・プログラム

```
1000 DIM MP(14,15),TX(3),TY(3),DX(3),DY(3):'配列の初期化
1010 FOR I=0 TO 15
1020  READ A$
1030  FOR J=0 TO 14
1040   MP(J,I)=VAL(MID$(A$,J+1,1))
1050  NEXT J
1060 NEXT I
1070 CLS
1080 X=3:Y=3:V=1
1090 FOR I=0 TO 3
1100  TX(I)=4+I:TY(I)=1:DX(I)=1:DY(I)=0
1110 NEXT I
1120 SC=0:GO=0
1130 '                                    地図の表示（3D）
1140 FOR I=-3 TO 3
1150  FOR J=-3 TO 3
1160   GX=X+J:GY=Y+I
1170   IF GX<0 OR GY<0 OR GX>14 OR GY>15 THEN M$="*":GOTO 1190
1180   M$=MID$(" ■◢*♤♡◇♧",MP(GX,GY)+1,1)
1190   LOCATE 3+J,3+I:PRINT M$;
1200  NEXT J
1210 NEXT I
1220 LOCATE 3,3:PRINT "O";
1230 '   自分の移動
1240 A$=INKEY$:'                          キーボードの読み込み
1250 VX=(A$="4")-(A$="6")
1260 VY=(A$="8")-(A$="2")
1270 F=MP(X+VX-VY,Y+VY)
1280 IF F=0 THEN X=X+VX-VY:Y=Y+VY
1290 GOSUB 1370
1300 SC=SC+1
1310 IF GO=0 THEN GOTO 1140
1320 '  ゲームオーバーの処理
1330 LOCATE 0,3:PRINT "GAME OVER"
1340 LOCATE 0,9:PRINT "SCORE";SC
1350 END
1360 '   敵の移動
1370 TI=TI+1:IF TI>3 THEN TI=0
1380  H0=MP(TX(TI)+DX(TI)-DY(TI),TY(TI)+DY(TI)):'前進できるか
1390  H1=MP(TX(TI)-DY(TI)-DX(TI),TY(TI)+DX(TI)):'右に行けるか
1400  H2=MP(TX(TI)+DY(TI)+DX(TI),TY(TI)-DX(TI)):'左に行けるか
1410  IF H0<1 OR H0>4 THEN VH=1 ELSE VH=0
1420  IF H1<1 OR H1>4 THEN VH=VH+2
1430  IF H2<1 OR H2>4 THEN VH=VH+4
1440  ON VH GOSUB 1500,1520,1540,1560,1580,1600,1620
1450  MP(TX(TI),TY(TI))=0
1460  TX(TI)=TX(TI)+DX(TI)-DY(TI):TY(TI)=TY(TI)+DY(TI)
1470  MP(TX(TI),TY(TI))=5+TI
1471  IF TX(TI)=X AND TY(TI)=Y THEN GO=1
1480 RETURN
1490 '        前進の場合
1500 RETURN
1510 '        右の場合
1520 S=DY(TI):DY(TI)=DX(TI):DX(TI)=-S:RETURN
1530 '        右&前
1540 IF RND(1)>.5 THEN GOTO 1500 ELSE GOTO 1520
1550 '        左の場合
1560 S=DY(TI):DY(TI)=-DX(TI):DX(TI)=S:RETURN
1570 '        左&前
1580 IF RND(1)>.5 THEN GOTO 1500 ELSE GOTO 1560
1590 '        左&右
1600 IF RND(1)>.5 THEN GOTO 1520 ELSE GOTO 1560
1610 '        全方向可
1620 R=INT(RND(1)*3):ON R+1 GOTO 1500,1520,1560
1630 '   斜めにずらした地図のデータ
1640 DATA 444211111111111
1650 DATA 442300000000023
1660 DATA 423023021130234
1670 DATA 230000000002344
1680 DATA 111302130211113
1690 DATA 423021300000234
1700 DATA 230000021302344
1710 DATA 111130213021113
1720 DATA 442302130000234
1730 DATA 423021302302344
1740 DATA 230000023023444
1750 DATA 111130230211134
1760 DATA 442300000002344
1770 DATA 423023023023444
1780 DATA 230000000234444
1790 DATA 111111111344444
```

キミの疑問にメーカーがズバリ答える

読上公開質問状コーナー

※本コーナーは、読者のみなさんの質問に対する回答を各メーカーのご協力により編集部がまとめたものです。

NEC

Q 『PC-8801mkIIFR』を持っていますが，『FR』では5インチ2Dのディスクしか使えません。この『FR』で，5インチ2HDのディスクを使う方法を教えてください。

〔兵庫県三木市・一ノ瀬俊郎13才〕

A 『PC-8801mkIIFR』の内蔵ドライブは，5インチ2D専用となっております。このドライブを2HD用に交換することはできません。しかし，パラレル用インターフェース『PC-8801-13』価格9,800円（税別）と外付けディスク・ユニット『PC8831-MW』価格138,000円（税別）を使用することにより，『PC-8801mkIIFR』でも5インチ2HDのディスクを使用できるようになります。

使用に際しては，本体内蔵ディスク，外付けドライブのどちらかを選択して使用します。同時に4ユニット使用することはできませんのでご注意ください。

〔回答者：猫〕

Q 『PC-8801FE』を持っています。『PC-8801』シリーズにCD-ROMが装備されましたが，なぜ『FE』では使えないのでしょうか？

〔福井県坂井郡・森蘭丸18才〕

A 『PC-8801MC』以外の『PC-8801』シリーズ（PC-8801／mkII／FE／FE2／，PC-88VA／VA2／VA3，PC-98DOを除く）に，CD-ROMユニットを接続する場合には，CD-ROMユニット『PC-8801-30』価格30,300円（税別）のほかに，CD-ROMインターフェースセット『PC-8801-31』価格34,800円（税別）が必要となります。

CD-ROMユニットと本体の接続は，このインターフェースをとおして行ないます。したがって，拡張スロットを挿入することができない『PC-8801FE／FE2』では，残念ながらCD-ROMは使用できません。

〔回答者：三毛猫〕

Q 『PC-88VA』シリーズで使えるアニメーション・ツールを価格といっしょに教えてください。

〔山梨県甲府市・年賀状で恐縮です15才〕

A 『PC-88VA』で使えるアニメーション・ツールとしては，『アニメフレーマ（PS88-VA101-HMW)』価格28,000円（税別）があります。なお『PC-88VA2／VA3』では本体に添付されております。

〔回答者：猫〕

Q 『PC-8801MA2』を持っています。メモリを増設したいと思っているので，使用できるRAMボードを教えてください。

〔大分県別府市・工藤茂之15才〕

A 『PC-8801MA2』にメモリを増設するには，『PC-8801-22（マルチボードB)』価格22,000円（税別）があります。このボード上には，128KバイトのRAMとパラレルのインターフェースが備えてあります。ただし，『PC-8801MA2』及び『PC-8801シリーズ』(PC-88VAを除く）では，メモリを増設しても，N₈₈－BASIC上での，ユーザー・メモリエリアは増えません。増設されたメモリの部分は，バンク切り替えという手法でメインメモリ上にもってきますので，マシン語を使用しなければ，利用することはできません。

〔回答者：どじ猫〕

Q 『PC-9801VX21』でいろいろなプログラムを打っていますが，マシン語とアセンブラ語の打ち方，SAVE／LOADのしかたがわかりません。どうすればよいのですか。

〔岡山県倉敷市・大橋聖仁13才〕

A 以下の手順によって，マシン語などの取り扱いが可能となります。

①switch.88 を起動し，モニタモードを使う設定にして，リセット・スイッチを押します。

②BASICが起動したら，CLEAR文でBASICで使用するメモリの上限を設定します。

(例) CLEAR，&H9000↵

③DEF SEG文でセグメントを設定します。

(例) DEF SEG＝&H9000↵

④マシン語，アセンブラ語を入力するために，モニタモードに入ります。

(例) MON↵

⑤モニタコマンドA（アセンブラ語入力）またはE（マシン語データ入力）を使用し，データを入力します。

⑥データの入力を終了したら，CTRLキー＋Bを入力し，モニタモードを抜けます。

⑦入力したマシン語データをセーブします。

(例) BSAVE〝ファイル名〞，開始番地，マシン語データバイト数↵

⑧マシン語データをロードする場合は，

CLEAR文でBASICの上限を設定し，DEF SEG文でセグメント・アドレスを設定したあとに，BLOAD文を実行します。

(例)　CLEAR，&H9000↵
　　DEF SEG＝&H9000↵
　　BLOAD〝ファイル名〞↵

〔回答者：**N氏の長い休暇**〕

Q 『日本語MS-DOS Ver3.3A』と『日本語MS-DOS Ver3.3B』とのちがいをおしえてください。

〔札幌市中央区・**らんま½17才**〕

A 『日本語MS-DOS Ver3.3B』は，『日本語MS-DOS Ver3.3A』と比べて以下のような特徴があります。

①80386CPU対応のEMSドライバをサポート
・386／386SX搭載の本体においてEMS機能がより高速に利用可能です。

②RAMディスク・ドライバの対応範囲の拡大
・RAMディスク・ドライバをV30CPU利用時にも使用可能に機能拡大しました。

③コマンドの強化
・以下のコマンドが強化され，表示メッセージなどがわかりやすくなりました。
「CUSTOM」「FORMAT」「SWITCH」「KEY」「MENU」「MORE」「SETUP」「DISKCOPY」

④フォント・ドライバの強化
・最小8×8ドット，最大400×400ドットとフォントサイズの範囲が拡大されました。

〔回答者：**レンタル小僧**〕

Q 『PC-9801NOTE』では従来のデスクトップ機用のゲームソフトなどを使用することはできるのでしょうか。

〔群馬県北群馬郡・**野嶋丈晴16才**〕

A 従来の『PC-9800』シリーズ用ソフトのうちCPUの実行速度に依存するものや，フロッピーディスク・ドライブを直接操作しているもの，個々のパソコンが独自に持っているシステム情報を参照するソフトにつきましては，一部正常に動作しないものがありますのでご注意ください。なお個々のゲームソフトの動作の詳細につきましては，ゲーム・ソフトウエア発売元にご確認ください。

〔回答者：**N氏の長い休暇**〕

Q 『PC-9801RA』を買おうと思っていますが，N88-DISK BASIC (86) と書いてあるプログラムは使えますか？　パンフレットには，N88-日本語BASIC (86) システムディスクとしか書いてありません。

〔豊橋市天伯町・**中井英彰？才**〕

A N88-DISK BASIC (86) で作成したプログラム・ファイルは，N88-日本語BASIC (86) でも，使用することは可能です。

〔回答者：**レンタル小僧**〕

エプソン

Q エプソンの『PC-286V-STD』とNECの『PC-9801EX2』とを組み合わせて，『286V-STD』を『FX2』の3.5インチ・ドライブとして使うことはできるのでしょうか？　できるならそのために何が必要なのか教えてください。

〔習志野市秋津・**瀬下真右14才**〕

A 異なったパーソナル・コンピュータのドライブを利用してデータの読み込み／書き込みを行なうには，いくつかの方法があります。

例えば，LANを構築すれば，ほかのマシンのドライブをあたかも自分のマシンのドライブのように使用することが可能となります。

ただ，LANを構築するためには，非常に高額の装置（ボード／ケーブル類など）が必要となりますので，質問にあるような場合には不適当かと思われます。

そこで，比較的簡単にほかのマシンのドライブを利用するためのアプリケーション・ソフトウエアが発売されていますので，それを利用するのがよいでしょう。

代表的なものとしては，メガソフト社製の『MAXLINK』価格18,000円（税別）があります。このソフトウエアは，RS-232Cを利用してマシンとマシンを接続し，相手先のマシンのドライブをリモート動作させることができるようになり，あたかも自分のマシンにドライブが増設されたかのように使用することができます。

〔回答者：**蛇の道は…**〕

Q エプソンのプリンタである『AP800』や『AP850』が『X68000』シリーズとつなげられると聞きましたが本当でしょうか。本当なら，どのようなオプションが必要なのでしょうか。

〔熊本県水俣市・
俺はシャープのまわし者16才〕

A 『X68000』シリーズにエプソンのプリンタを接続するためには，シャープ『X1』『X68000』用プリンタ・ケーブル『#8226』価格6,800円（税別）を使用してください。

また，Human-68KのCONFIG.SYSファイルの中で「PRNDRV1.SYS」というプリンタ・ドライバを登録する必要がありますので注意してください。この「PRNDRV1.SYS」はHuman-68Kのシステム・ディスクに入っています。

〔回答者：**蛇の道は…**〕

Q 『TF-20PC』を持っています。しかし，本体だけしか持っていないので，どういったことができるのかわかりません。それと友達から聞いたのですが，本体に入れたフロッピーのプログラムをコピーすることができるというのは本当ですか？　教えてください。

〔滋賀県甲賀郡・**上西亘輝14才**〕

A 『TF-20PC』は『PC-8001／8801』専用の外付けフロッピーディスク・ドライブで，使用できるメディアは2DS（記憶容量327KB）となっています。

『PC-8001』と接続を行なう場合には，『PC-8001』本体に拡張ユニット『PC-8011』が接続されていれば『ケーブルセット411』が，接続されていなければ『FDDインターフェースセット#9000』が必要となります（ともにオプション）。

また，『PC-8001』と接続を行なう場合には『ケーブルセット412』（オプション）が必要となります。

ただ，『TF-20PC』は，すでに生産・販売ともに中止してからかなりの期間が経過していますので，入手は非常に難しいものと思われます。

なお，『PC-8801』などでフロッピーディスク・ドライブを内蔵している機種であれば，接続した『TF-20PC』と本体内部のドライブの間で，ファイル単位でのコピーは可能です。ただし，その場合はコピー元とコピー先のフロッピーディスクの種別が同じであり，なおかつコピー元のファイルにコピープロテクトなどがかかっていないことが前提となります。

〔回答者：**蛇の道は…**〕

Q エプソン『PC-286U』を使っています。BASICについてですが，ベーマガには『N88-DISK BASIC（86）』がのっていますが，僕は『EPSON日本語BASIC』を使っているため，入力しても正常に動きません。どうすればよいのですか。

〔富山県富山市・**酒井明男13才**〕

A 正常に動作しない原因は，おそらくプログラムを動作させるためのメモリのフリーエリア不足にあると思います。

まずはじめに『EPSON日本語BASIC』の中のユーティリティ「BMENU」を起動させ，「日本語入力機能メンテナンス」の中の「環境設定」から「かな漢字変換を使用しない」を選択することで，日本語変換機能を切り離します。その後，改めてBASICを起動させるとメモリのフリーエリアが日本後変換部を切り離したぶんだけ拡大されますので，プログラムを動作させることが可能となると思われます。

なお，この作業を行なう場合は必ずバックアップ・コピーを取り，それを使用して作業を行なうようにお願いします。

〔回答者：**蛇の道は…**〕

松下

Q 『FS-A1F』の付属ディスク・ソフトをなくしてしまいました。なんとかして新しく手に入れたいのですが，どうすればいいのか教えてください。

〔千葉県千葉市・**ピクトA.P18才**〕

A お近くのナショナル・ショップ店か量販店にてお求めください。品番は『DFJN076Z』価格は6,000円です。

〔回答者：**CHiKA**〕

任天堂

Q まことに情けない話なのですが，ぼくはA$=A$+〝f3〞のようなプログラムの入力のしかたがわかりません。たとえば「リスト中のf3はKEY1，CHR$（195）と定義し F1 キーで入力せよ」などということがまったく理解できません。くわしく教えてください。

〔茨城県鹿島郡・**グース14才？才**〕

A 決して情けないことはありません。わからないことはなんなりと質問してください。

ご質問の内容は，プログラム作成・入力をするときの一つのテクニックです。要約すると，「キーボードのキーで直接入力できない文字やグラフィック・キャラクタを，プログラム作成などで入力したいときに使うテクニック」のことです。考え方は，キーボードのキー（全部で72キー）のうち，上段に「ファンクション・キー」という役目・役割を自由に設定できる機能キーが八つあります。これらの機能キーを，必要な文字やグラフィック・キャラクタを入力するキーに，そのつど定義（設定）して使うわけです。

使う命令語は,「KEY」及び，「KEYLIST」です（ファミリーベーシック取扱説明書78ページ参照)。

また，ファミリーベーシックで扱うことができるすべての文字やグラフィック・キャラクタは，ファミリーベーシック取扱説明書の106～109ページのキャラクタコード表A,Bを参照してください。

具体的には，次のように行ないます。

(例1)

F1 キーを「A」に定義します。

①ダイレクト・モードで次の式を入力します。

KEY1，〝A〞↵ または，

KEY1，CHR$（65）↵

② F1 キーをおすと「A」の文字が入力されると思います。

③KEYLIST↵と，入力すると

F1 A
F2 PRINT
F3 GOTO
F4 CHR$（
F5 SPRITE
F6 CONT（M)
F7 LIST（M)
F8 RUN（M)
OK

と，表示されます。F1 キーが，「A」に定義されているのがわかります。

(例2)

F2 キーを「CHR$（195)」に定義します。

①ダイレクト・モードで次の式を入力します。

KEY2，CHR$（195）↵

② F2 キーをおすと「CHR$（195）のグラフィック・キャラクタの絵柄」そのものが，入力されると思います。

（ファミリーベーシック取扱説明書109ページ参照）

③KEYLIST↵と，入力すると先程の表示内容のうち F2 キーが「CHR$（195）の絵柄」そのものに定義されているのがわかると思います。

従って，ご質問のA$=A$+〝f3〞とは，実際にはf3のところに「CHR$（195）の絵柄」そのものが，入力されることを意味しています。

なお，電源を切るとこれらのキーの定義は初期値の内容にもどります。ただし，プログラム中に入力したキャラクタは，そのまま記憶させることができます。

〔回答者：**マリオ**〕

富士通

Q 『FM TOWNS』のシステム・ソフトのパターン編集で作成したスプライト・パターンをF-BASIC386のREAD文で読み込む方法を教えてください。

〔北海道札幌市・**黒田拓13才**〕

A スプライト・パターンを定義する際には，ドット情報や色情報を整数型配列変数に代入するわけですが，その際に&H8000以上の数値を代入しようとすると，「数値データの値が許される範囲を越えています」というエラーになってしまいます。これは整数型の変数が，(－32768～＋32676）の範囲の数値しか扱えないためです。

従って，READ文でデータを読み込んだときに，&H7FFF(＋32767)以上の値だった場合には，これを整数で扱える範囲

《リスト1》スプライト・パターンをREAD文で読み込むためのプログラム・リスト

```
10 CLS
20 SCREEN@ 0 :'16 色モード画面指定
30 DIM P1%(63),P2%(63)
40  FOR I=0 TO 63
50    READ P
60    IF P>&H7FFF THEN P1%(I)=NOT(&HFFFF-P) ELSE P1%(I)=P
70  NEXT I
80  FOR I=0 TO 63
90    READ P
100   IF P>&H7FFF THEN P2%(I)=NOT(&HFFFF-P) ELSE P2%(I)=P
110  NEXT I
120 DEF SPRITE 3 :'色テーブル定義
130 DEF SPRITE 0,0,P1%,0 :'スプライトパターン定義(1)
140 DEF SPRITE 0,1,P2%,0 :'スプライトパターン定義(2)
150 DEF SPRITE 1,0,(150,100),0,2,1,0,0 :'ｽﾌﾟﾗｲﾄｷｬﾗｸﾀ定義
160 SPRITE ON:SPRITE 0,0,1 :'スプライト表示ON
170 SPRITE SCREEN (0,0) :'スプライト画面配置
180 FOR I=0 TO 90
190   SPRITE TIME
200   SPRITE 6,0,1,1:FOR T=1 TO 400:NEXT T :'ｽﾌﾟﾗｲﾄｷｬﾗｸﾀ移動(右下)
210 NEXT I
220 FOR I=0 TO 90
230   SPRITE TIME
240   SPRITE 6,0,-1,-1:FOR T=1 TO 400:NEXT T :'ｽﾌﾟﾗｲﾄｷｬﾗｸﾀ移動(左上)
250 NEXT I
260 FOR I=0 TO 100
270   SPRITE TIME
280   SPRITE 6,0,-1,0:FOR T=1 TO 400:NEXT T :'ｽﾌﾟﾗｲﾄｷｬﾗｸﾀ移動(右)
290 NEXT I
300 END
310 ' パターンデータ
320 REM SPRITE(1) No00
330 DATA &HAAAA, &HAAAA, &HAAAA, &HAAAA, &HAAAA, &HAAAA, &HAAAA, &HAAAA
340 DATA &HAAAA, &HAAAA, &HAAAA, &HAAAA, &HAAAA, &HAAAA, &HAAAA, &HAAAA
350 DATA &HAAAA, &HAAAA, &HAAAA, &HAAAA, &HAAAA, &HAAAA, &HAAAA, &HAAAA
360 DATA &HAAAA, &HAAAA, &HAAAA, &HAAAA, &HAAAA, &HAAAA, &HAAAA, &HAAAA
370 DATA &HAAAA, &HAAAA, &HAAAA, &HAAAA, &HAAAA, &HAAAA, &HAAAA, &HAAAA
380 DATA &HAAAA, &HAAAA, &HAAAA, &HAAAA, &HAAAA, &HAAAA, &HAAAA, &HAAAA
390 DATA &HAAAA, &HAAAA, &HAAAA, &HAAAA, &HAAAA, &HAAAA, &HAAAA, &HAAAA
400 DATA &HAAAA, &HAAAA, &HAAAA, &HAAAA, &HAAAA, &HAAAA, &HAAAA, &HAAAA
410 REM SPRITE(1) No01
420 DATA &HCCCC, &HCCCC, &HCCCC, &HCCCC, &HCCCC, &HCCCC, &HCCCC, &HCCCC
430 DATA &HCCCC, &HCCCC, &HCCCC, &HCCCC, &HCCCC, &HCCCC, &HCCCC, &HCCCC
440 DATA &HCCCC, &HCCCC, &HCCCC, &HCCCC, &HCCCC, &HCCCC, &HCCCC, &HCCCC
450 DATA &HCCCC, &HCCCC, &HCCCC, &HCCCC, &HCCCC, &HCCCC, &HCCCC, &HCCCC
460 DATA &HCCCC, &HCCCC, &HCCCC, &HCCCC, &HCCCC, &HCCCC, &HCCCC, &HCCCC
470 DATA &HCCCC, &HCCCC, &HCCCC, &HCCCC, &HCCCC, &HCCCC, &HCCCC, &HCCCC
480 DATA &HCCCC, &HCCCC, &HCCCC, &HCCCC, &HCCCC, &HCCCC, &HCCCC, &HCCCC
490 DATA &HCCCC, &HCCCC, &HCCCC, &HCCCC, &HCCCC, &HCCCC, &HCCCC, &HCCCC
```

に変換してから整数型配列変数に代入するようにしてください（例の40行を参照してください）。

〔例〕

```
10  DIM  P%（63）
20  FOR  I=OTO63
30  READ  P
40  IF P>&H7FFF  THEN P%（I）
    =NOT（&HFFFF−P）ELSE P%
    （I）=P
50  NEXT  I
```

このようにして読み込んだパターンをスプライト・パターンとして定義し，動かします。詳しくは**リスト1**（16色モードでのスプライト）を参照してください。

リスト1では二つのスプライト・パターン(P1%, P2%)を横につなげて(横2×縦1)の大きさのスプライト・キャラクタとして動かしています。

〔回答者：FM TOWNS〕

Q 『FM-77AV2』の箱をなくしてしまいました。どうすれば手に入れることができるでしょうか。また，その箱の値段を教えてください。

〔大阪府吹田市・**ルフィシード？才**〕

A 『FM-77AV2』の本体の梱包箱はもう製造を中止しております。申し訳ございませんが，当社からお客様に提供致すことはできなくなっております。

もし，お客様が引越しなどによって梱包箱をご入り用の場合は引越専門業者にご相談されるとよいと存じます。

〔回答者：**NAKANISHI**〕

シャープ(X68000)

Q グラフィック・ツールで，「ファイルはBASICのGL3形式。BASICより簡単に読み出し可能」と書いてありますが，GL3形式とは何ですか。

〔福島県会津若松市・**ラムセス2世17才**〕

A X-BASICで，グラフィック画面をファイルにセーブするときには，それぞれ拡張子がそのスクリーン・モードによって付加されます。GL3形式というは，その拡張子のことをいい，GL3の拡張子がついたグラフィック画面は，512×512の65536色モードのグラフィックを表します。**第1表**に，X-BASICでセーブ可能なグラフィック画面のスクリーン・モードとその拡張子を掲載します。

〔回答者：**多田太郎**〕

《第1表》スクリーン・モードとその拡張子

拡張子はグラフィック画面のスクリーンモードに応じて以下のように付加されます。

表示画面サイズ	色モード	拡張子
256×256	16色	GS0
256×256	256色	GM0
256×256	65536色	GL0
512×512	16色	GS3
512×512	256色	GM3
512×512	65536色	GL3

Q カラーイメージ・ユニット『CZ-6VT1』の持つ機能を教えてください。

〔大阪府東大阪市・**MA.JU15才**〕

A カラーイメージ・ユニットの機能には，次のようなものがあります。

1. カラーイメージ機能
   テレビ，ビデオなどの映像を最大16ビット(65536色)のデジタル・データに変換し，『X68000』本体へ送ります。
2. ニューテロッパ搭載
   65536色のコンピュータ・グラフィックスをより忠実にNTSC(テレビジョン標準方式)信号に変換，ビデオに録画したり，ビデオ端子付きテレビでモニターが可能です。
3. コンピュータ・コントロール機能
   取り込みたい映像や録画するコンピュータ映像の色の濃さ，色合い，コントラストの調整が，コンピュータから調整できます。

なお，カラーイメージ機能やテロッパ機能は『X68000』がスーパーインポーズ・モードのときのみ使用可能です。

カラーイメージ・ユニット
『CZ-6VT1』
標準価格69,800 円(税別)

〔回答者：**多田太郎**〕

Q 『Communication PRO-68K』で，ATコマンド対応のモデムは使えますか。

〔千葉県松戸市・**Integra16才**〕

A 使えます。『Cmmunication PRO-68K』で使用可能なモデムは，主にHayesタイプのモデム(ATモデム)とCCITT V.25bisモデムです。これらのモデムであれば，付属の自動実行プログラムを修正することにより，簡単にオートログインすることができます。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q 『X68000』のコマンド・モードでディスクのファイルを見たとき，画面の外にスクロールしたファイル名を見るにはどうしたらいいですか。

〔香川県高松市・**NUCLEAR？才**〕

A ファイルがたくさん入っているディスクのディレクトリを見るとき，画面に入りきらない場合ファイル名は，スクロールされて画面には残りません。スクロールされてしまったファイル名を見ることはできませんが，表示されるファイル名を途中で区切ってスクロールすることはできます。ディレクトリが表示されているとき[CTRL]+[S]キーを押すと表示が一時停止します。任意のキーを押すことにより解除されます。

ほかの方法として，〝MORE〟コマンドを利用することによって1画面ごとのディレクトリの表示ができます。例えば，Bドライブのディレクトリを〝MORE〟を使って見る場合には，次のようにします。

A>DIR　B：1MORE

〔回答者：**多田太郎**〕

応募方法

本コーナーに質問のあるかたは，対象メーカーをハッキリ記入し，電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「誌上公開質問状」係まで，ハガキで応募してください。

送り先は，つぎのとおりです。

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「誌上公開質問状」係

Hot INFORMATION
マイコンBASICマガジン

このコーナーは，コンピュータに関連する新製品の情報や，イベントのお知らせ，講習会の案内などを満載しています。また，毎月続々と誕生するワープロ／パソコン通信局の情報や，システム変更のアナウンスも掲載しています。
ローカルなイベントについても掲載していきますので，情報をお持ちの方は，編集部の「Hot INFORMATION」の係までどしどしお便りをお寄せください。

パソコン

FDDを2基搭載／ブック型パソコン

●エプソン
●PC-286BOOK-STD
●価格258,000円

現在発売されているブック型パソコンは，FDDが1基しか搭載されていないので，RAMディスクを併用することで，FDDを2基使用しているのと同じ操作環境を得ています。しかし，多くの市販ソフトは，FDDが2基搭載されていることを前提に作られているので，操作性を損なうことが少なくありませんでした。そこでエプソンは，今回FDDを2基搭載した「PC-286BOOK-STD」を発売しました。これにより，かなり操作性が向上し，違和感なく使用することができます。これに加えて，PC-98互換を実現しているので，豊富なPC-98シリーズ用のソフトが利用できます。また，FFD1基に20MBHDD1基を搭載した「PC-286BOOK-H20」(価格378,000円）も同時に発売されます。

■主な仕様
CPU：80C286 (16MHz)
表示装置：サイドライト付き液晶
640×400ドット，8階調
記憶装置：3.5インチFDD2基内蔵
寸法：315×298×63mm
重量：4.3kg

■問い合わせ先
〠151東京都渋谷区初台1-53-6
エプソン販売㈱
☎03-377-3531



エプソンのブック型パソコン「PC-286BOOK-STD」

高速処理・低価格の32ビット・パソコン

●エプソン
●PC-386VR-STD／H40
●価格348,000円／488,000円

パソコンの高速化への要求が高まる中，パソコン市場も16ビットから32ビットに徐々に移行しており，各社は競って多くのマシンを投入しています。今回エプソンは，「PC-386VR」2タイプ（STD：FDDモデル，H40：HDDモデル）を発売しました。32ビットの本格普及に対応し，非常にコストパフォーマンスの高いマシンとなっています。特徴として，2MBの高速RAMボード「PCRB3H」(価格：98,000円）をオプションで準備していることや，ユーザーが簡単に装着できることで好評な，インターフェースとドライブを一体化したカートリッジ型のハードディスク・ユニット（20MB，40MB，80MB）に対応していることがあげられます。もちろんPC-9800シリーズ互換なので，市販の豊富なハードウエアやソフトウエアがそのまま利用できます。

■主な仕様
CPU：80386SX（16MHz）
RAM：640KB（最大14.6MB）
表示：640×400／640×200ドット
記憶装置：STDモデル
5インチFDD2基
H40モデル
5インチFDD2基
40MBタイプHDD1基
寸法：本体／380×341×150mm



32ビット・パソコン「PC-386VR-STD」

キーボード／470×180×40mm
重量：STDモデル／11.5kg
H40モデル／13.1kg

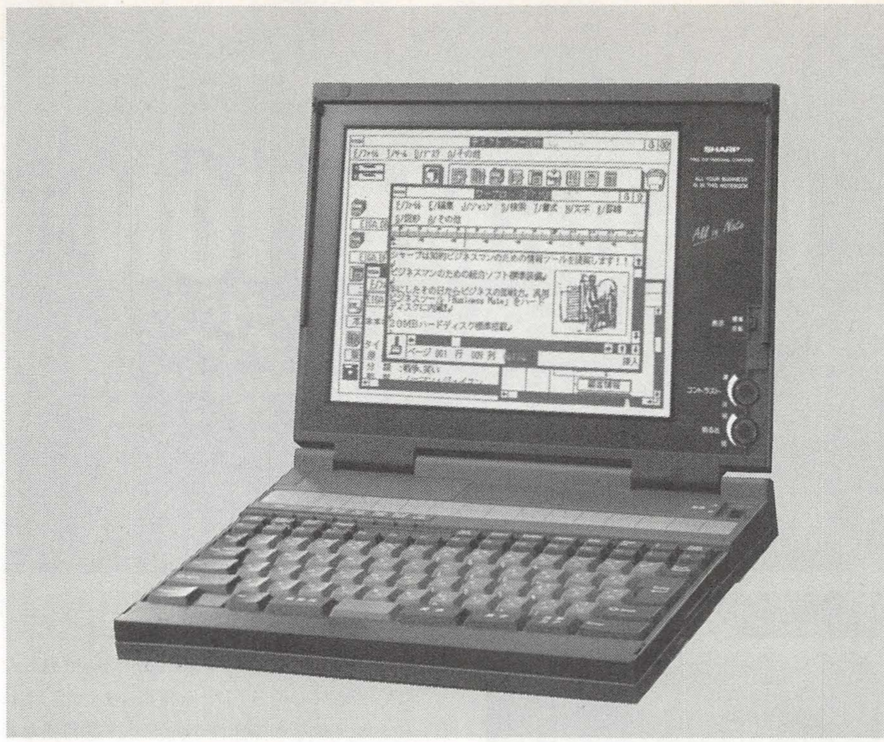
■問い合わせ先
〒151東京都渋谷区初台1-53-6
エプソン販売(株)
☎03-377-3531

情報ツールソフトを標準装備したノート型パソコン

●シャープ
●AX286N-H2（オールインノート）
●価格398,000円

この「オールインノート」はワープロ，表計算，データベース，作図，通信に加えて，個人情報管理用のメモ，スケジュール，住所録などのソフトを統合化した「ビジネスメイト」を標準装備しているので，MS-DOSなどのコンピュータの知識がなくても，買ったその日から情報ツールとして使いこなすことができます。この「ビジネスメイト」はアイコンとメニュー選択方式による快適な操作性でデータの加工，活用，蓄積が簡単に行なえるうえ，同社の電子手帳を接続して，住所録，スケジュールのデータを相互に転送することが可能です。さらに本体は，20MBのHDDを内蔵しながらも，重量2kg，厚さ34mmという驚異的な軽量，薄型のコンパクト設計になっています。また，専用モデムやメモリを内蔵することが可能となっています。

■問い合わせ先
〒162東京都新宿区市谷八幡町8番地
シャープ(株)
東京広報室
☎03-260-1161



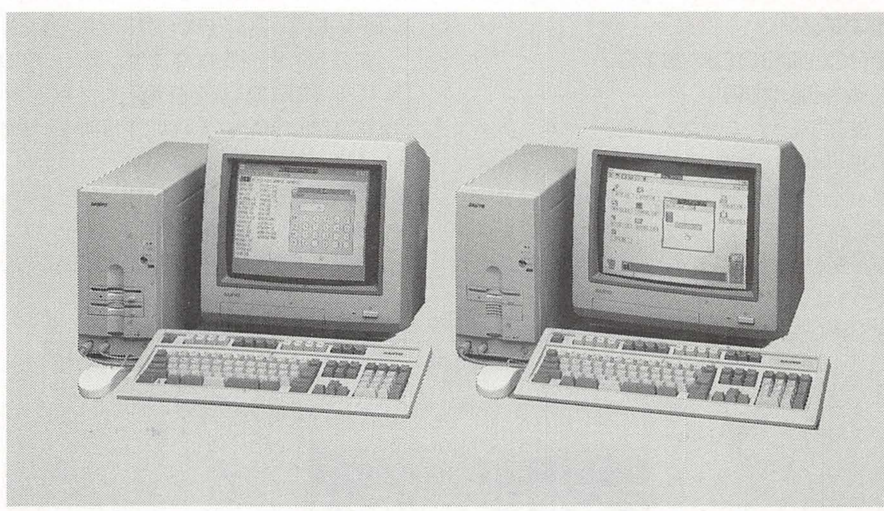
オールインノート「AX286N-H2」

ビジュアル・ユーザー・インターフェース搭載のAX仕様16ビット・パソコン

●サンヨー
●MBC-17SJH
●価格428,000円

サンヨーは「エクサージュ」シリーズとして，すでに32ビット・パソコン「MBC-18SJH」を発売していますが，今回同シリーズとして，16ビット・パソコン「MBC-17SJH」を発売しました。

このシリーズの特徴として，サンヨーが独自に開発したビジュアル・ユーザー・インターフェース「Wavy DESKTOP」が搭載されていることがあげられます。この「Wavy DESKTOP」により，ビジュアル化された画面のアイコンを操作することで，だれでも簡単なパソコンの操作を可能とした，マッキントッシュのOSに似た環境を実現しています。これに加えて，日本語と英語が両方使えるAX仕様のMS-DOS3.21を標準装備しているのでIBM-PC／AT用の豊富なソフトが利用できます。また，マルチタスク／マルチウインドウを実現するMS-Window2.11も標準装備となっています。また，フロッピーモデルの「MBC-17SJF」（価格298,000円）も同時発売です。



サンヨーの「MBC-17SJH」

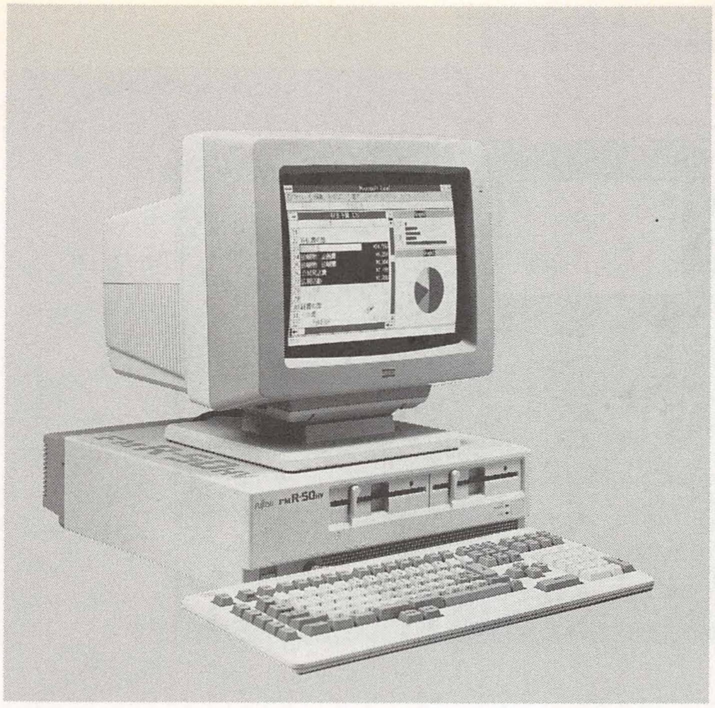
■主な仕様
CPU：80286（6／12MHz）
RAM：1MB
表示：日本語モード　640×480ドット
英語モード　640×350ドット
記憶装置：3.5インチFDD1基
40MBHDD1基
寸法：本体148×415×293mm
キーボード472×213×42.7mm
重量：9kg

■問い合わせ先
〒550大阪市西区江戸堀2-7-25
三洋電機(株)
☎06-443-5145

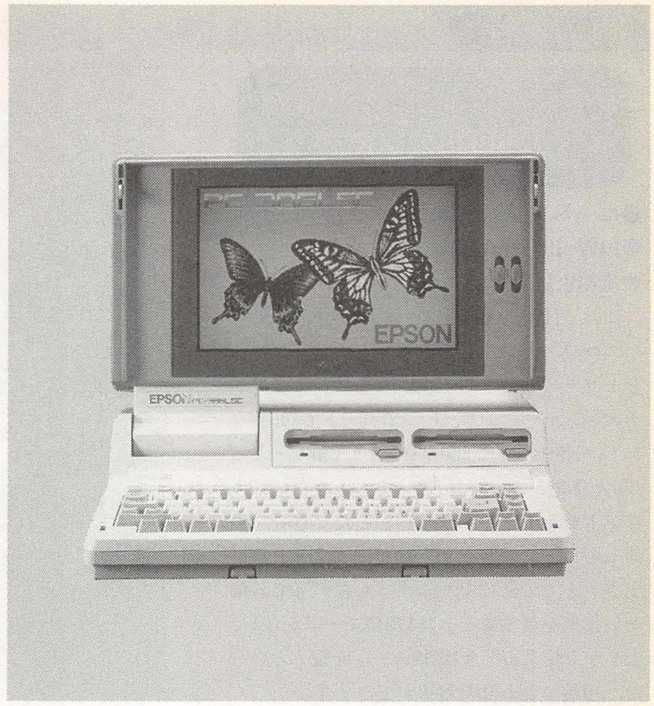
日本語OS／2対応の低価格32ビット・パソコン

●富士通
●FMR 50HV
●価格630,000円

32ビット・パソコンの出荷台数は年々増加していく傾向にあります。このような市場動向に合わせ，多様なユーザー・ニーズにもこた



日本語OS12対応の富士通「FMR-50HV」



エプソン「PC-386LSC」

えるため，富士通は32ビット・パソコン「FMR-50HV」を発売しました。従来の16ビット機に比べて1.8倍の高速処理を実現したほか，40MBの高速ハードディスク内蔵，新時代のOS「日本語OS／2」に対応しているなどの特徴を持っています。

また，従来機とコンパチ設計なので，これまでの豊富なオプションやソフトがそのまま使えます。さらに，拡張スロットを3スロット装備しているので拡張性も非常に高くなっています。また，FDモデルの「FMR-50FV」(価格460,000円）も同時発売です。

■主な仕様

CPU：80386（20MHz)
RAM：2MB（最大16MB)
表示：640×400ドット，4096色中16色
40字×25行
記憶装置：5インチFDD2基
40MBHDD1基
寸法：420×400×125mm
重量：12.4kg

■問い合わせ先

〒100東京都千代田区丸の内1-6-1
富士通㈱
☎03-646-0816

教育分野向け FM TOWNS新機種が登場！

●富士通
●FM TOWNSモデルS1／S2
●価格338,000円

FM TOWNSは，あらゆる分野に対応できる強力なハードウエアを持っています。自然画に近い32,000色同時発色のグラフィックス，リアルな音を再現するPCM音源やCDサウンド，大量の音声や画像データを収録できるCD-ROMは，さまざまな状況で効果的に利用できます。このFM TOWNSに新機能を追加した教育分野向けの新機種「FM TOWNSモデルS1／S2」が発売されます。

新しく追加された機能として，ネットワーク環境の強化があげられます。「デジタル接続カード」（オプション）により，生徒のパソコンの状況を教師側のパソコンで把握できることと，国際標準プロトコル準拠のLANシステム「DSLINK-MICRO」が，I／O拡張ユニット経由で利用できるようになったことが大きな特徴となっています。これに加え，FM TOWNS専用の教育分野向けのアプリケーション・ソフトも随時発売されます。

■問い合わせ先

〒100東京都千代田区丸の内1-6-1
富士通㈱
文教営業部
☎03-216-3211

カラー液晶ディスプレイ搭載！ 32ビットラップトップ・パソコン

●エプソン
●PC-386LSC
●価格980,000円

ほとんどの市販のソフトはカラーに対応しており，液晶ディスプレイ上ではあまり見やすいものではありませんでした。そういったことから，ラップトップ・パソコンが普及するにともない，液晶ディスプレイのカラー化が望まれてきました。

このような要望にこたえて，エプソンは4096色中16色同時表示の鮮明なカラー表示を実現した「PC-386LSC」を発売します。ディスプレイに，エプソンが開発したMIMアクティブ・マトリクス方式のカラー液晶ディスプレイを搭載し，アナログRGB対応のCRTと同等の高画質，ハイコントラストを実現しました。

ほかの特徴として，ユーザーが簡単に着脱可能な20MB，40MBのハードディスク・パック方式を採用したことと，PC-98シリーズのオプション・ボードが使用可能な拡張スロットを2基装備していることがあげられます。

■主な仕様

CPU：80386SX（16MHz)
RAM：640KB（最大8.6MBまで増設可)
表示装置：MTM型カラー液晶
640×400ドット
4096色中16色表示
記憶装置：3.5インチFDD2基内蔵
20MB，40MBのハードディスクパック1基内蔵可能
寸法：364×420×123mm
重量：8.8kg

■問い合わせ先

〒151東京都渋谷区初台1-53-6
エプソン販売㈱
☎03-377-3531

周辺機器

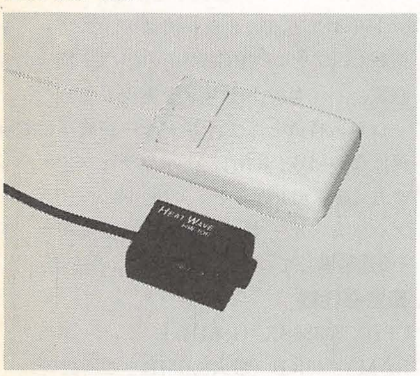
マウス・カウントチェンジャーがセットになったバスマウス

●ヒート・ウェーブ
●HW-100PLUS
●価格8,000円

この「HW-100PLUS」は，200カウント・バスマウスとマウス・カウントチェンジャーをセットにしたものです。マウス・カウントチェンジャーにより，1/2倍モードで100カウント，1倍モードで200カウント，2倍モードで400カウントの3種類が選べます。マウスはカウント数が大きいと少し動かしただけで，画面上のカーソルが大きく動き，カウント数が小さいとその逆になります。したがって，細かい作業を要するときは1/2倍モードを使い，大まかな作業のときは2倍モードを使うといった，用途に合わせた選択ができます。

■対応機種
PC-9800シリーズ（F3以降LTを除く）
PC-286/386シリーズ（マウス専用インターフェース内蔵のもの）

■問い合わせ先
〒111東京都台東区浅草橋1-18-9
(有)ヒート・ウェーブ
☎03-865-1181

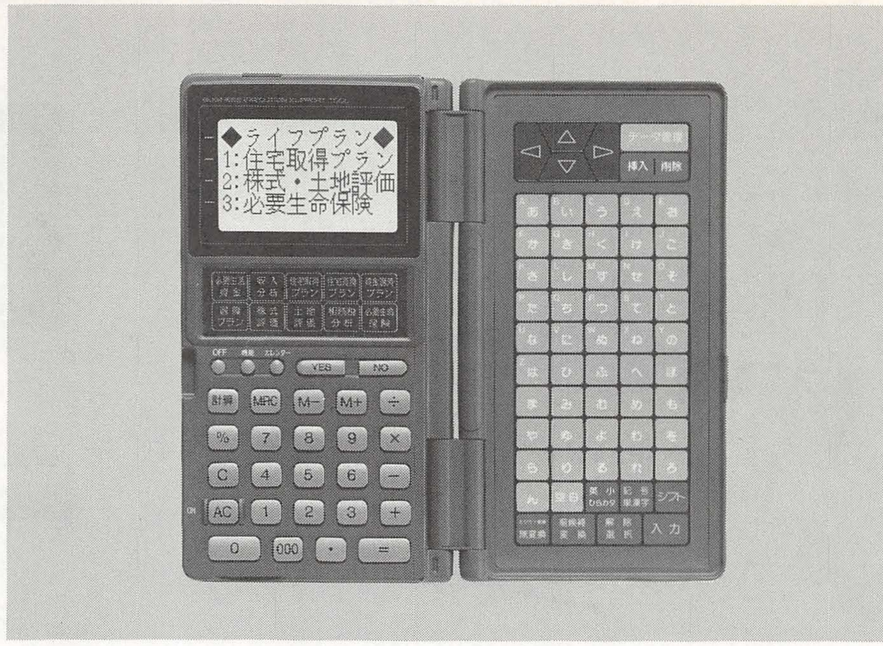


ヒート・ウェーブの「HW-100PLUS」

電子手帳タイプのポケット端末機

●カシオ
●PD-900
●価格178,000円（RAM：650KB）
　　148,000円（RAM：512KB）
　　98,000円（RAM：256KB）
　　88,000円（RAM：128KB）

すべての面で情報化が進んでいる現在，各企業においても情報システムの構築が行なわれています。そこで，コンピュータとデータ転送するための，個人が手軽に携帯できる情



カシオ「PD-900」

報端末機の必要性が高まってきています。そんな要求にこたえて今回発売されるのが「PD-900」です。最大でパソコン並の640KBのRAMを装備しているので，複雑な計算を必要とする，それぞれの企業の業務内容に適したソフトを搭載できます。以前はポケコンでこのような作業を行なってきましたが，この「PD-900」は文字データも扱うことができ，一歩進んだ機能を持っています。計算機能，カレンダー機能，時計機能などの基本機能も充実しており，ICカードにも対応しているので更に用途はひろがります。パーソナル・ユースで使用するよりも，企業ネットワーク内でのビジネス・ユースに適した商品です。

■主な仕様
表示：128×64ドット液晶表示
　　漢字/8字×4行
　　英数カナ/16 字×8行
RAM：128/256/512/640KB（増設不可）
電源：単4型アルカリ電池×2
　　約70時間駆動（連続使用時）
寸法：165.5×89.3×19.8㎜（閉時）
重量：235g

■問い合わせ先
〒163東京都新宿区西新宿2-6-1
カシオ計算機(株)
☎03-347-4811

FM TOWNS用本体内蔵型MIDIカード

●富士通
●MIDIカード（FMT-401）
●価格35,000円

FM TOWNSで，MIDIを使って音楽をやるためには，MIDIカードを搭載するために別売りのI/O拡張ユニットを購入しなければなりませんでした。このI/O拡張ユニットは，値段も高くて場所もとるので，MIDIだけをやりたい人にとっては大きな障害でした。しかし，今回発売されたMIDIカードは本体内蔵型なので，今までのような心配はなくなりました。これで，気軽にMIDIを楽しむことができるようになりました。装着方法も本体背面の三つのスロットのうちの，将来拡張用スロットに挿入するだけ，という簡単なものとなっています。

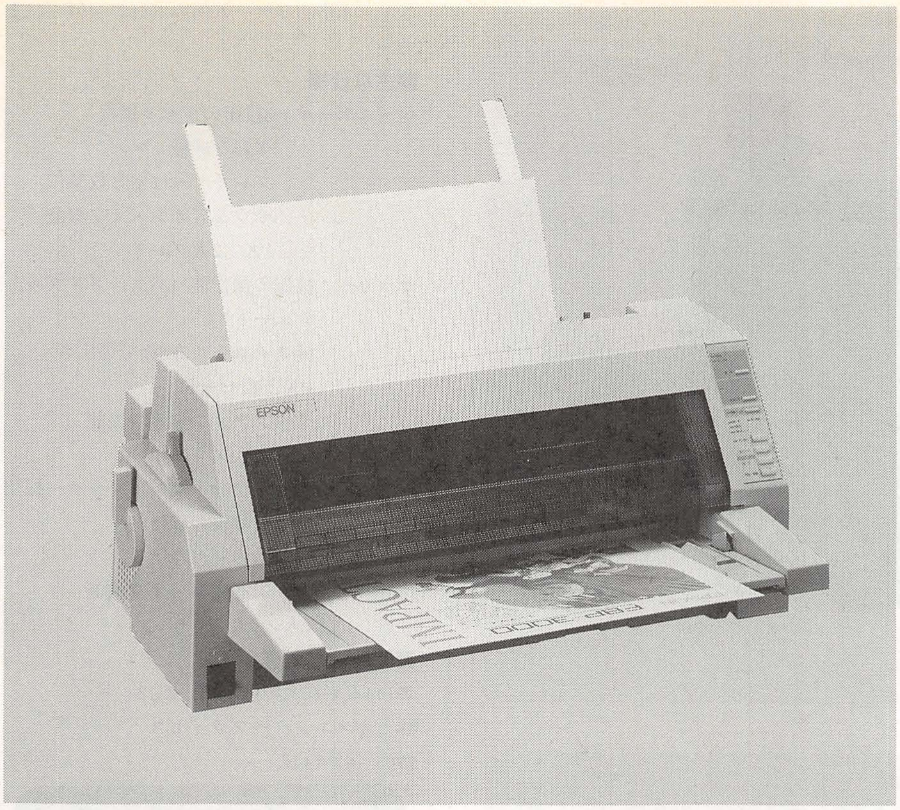
■主な仕様
対応ソフト：EUPHONY　V1.1
　　（富士通）
　　MUSIC PRO-TOWNS
　　[MIDI]
　　（ミュージカルプラン）

■問い合わせ先
〒100東京都千代田区丸の内1-6-1
富士通(株)
パソコン販売推進部
☎03-216-3211

水平ペーパー・ローディング方式のカラー漢字プリンタ

●エプソン
●FBP-3000
●価格246,000円

いままで水平ペーパー・ローディング方式



カラー漢字プリンタ「FBP-3000」

といえば高級ビジネス機向けのものでしたが，今回エプソンはパーソナル・ユース向けに水平ペーパー・ローディング方式を採用した「FBP-300」を発売しました。特徴として給紙方式のフロント・ローディング（用紙の前入れ，前出し）による使い勝手の向上のほか，カットシート・フィーダ，連続用紙にも対応しているので，さまざまな用紙への印字に対応していることがあげられます。また，カラー印字機能を標準装備しているので、鮮やかなカラー印字が可能です。さらに，高速モードにおいて，漢字100文字／秒の高速印字も実現しています。

〈対応機種〉

エプソン　PCシリーズ

NEC　PC-9800シリーズ

東芝　J-3100シリーズ

AX仕様パソコン

IBM　PC-AT／XT

■主な仕様

印字方法：インパクト・ドットマトリクス

印字桁数：136桁

印字速度：漢字　速度100文字／秒

寸法：289×650×493㎜

重量:約14.7kg

■問い合わせ先

〠151東京都渋谷区初台1-53-6

エプソン販売㈱

☎03-377-3531

その他

初期化済みのフロッピーディスク

●コニカ

●3.5インチMF／2HD「できるFD89」

フロッピーディスクは買ってきてすぐには使えないので，使用機種のフォーマットにあわせて初期化を行なう必要があります。そのため，データを記録するときに，初期化済みのフロッピーディスクがなくてあわてたり，複数のフロッピーディスクにデータをコピーするとき，初期化する時間のほうがコピーする時間より長くかかった，などということがよくあります。こんなときはじめから初期化が済んでいるフロッピーディスクが売っていたら便利です。

このような要求にこたえて発売されたのが「できるFD98」です。MS-DOSフォーマットを採用している大半のパソコンで使用できます。なお，5.25インチ・フロッピーディスクも発売の予定です。

■主な仕様

対応機種：NEC　PC-9800シリーズ

エプソン　PC-286シリーズ

富士通　FMRシリーズ

日立　B16シリーズ　など

■問い合わせ先

〠163東京都新宿区西新宿1-26-2

コニカ㈱

広報室

☎03-349-5251

多国語に対応した英文ワープロ・ソフト

●高電社

●KOA-TechnoMate2

●価格68,000円（ロシア語付80,000円）

KOA-TechnoMateは，多国語対応の英文ワープロ・ソフトとして支持を得てきましたが，今回機能強化版として「KOA-TechnoMate2」を発売します。

新機能としてEMS対応（最大8MBまで），欧文／日本語モードの行ごとの切り換え，縦書き印字などが追加されたほか，従来からの機能もより充実し，プロユースに最適な装備となっています。また，イタリック，ゴシック，クーリエなどの豊富な字体に加えて，PC-PR系，NM系，エプソンの各プリンタのフォントを準備しているので，それぞれの特徴を生かした印字ができます。さらに，一太郎とアシストワードの文書データとの互換性を実現したので，さらに幅広い利用が可能となりました。

■主な仕様

メディア：5インチ2HD，3.5インチ2HD

対応機種：NEC　PC-9800シリーズ

文字：英語，フランス語，ドイツ語，スペイン語，ポーランド語，イタリア語，ポルトガル語，オランダ語，デンマーク語，スウェーデン語，ギリシャ語，フィンランド語，エスペラント語，ラテン語，日本語

■問い合わせ先

〠545 大阪市阿倍野区昭和町3-7-1

㈱高電社

☎06-628-8880

デュアル・フォントとアウトライン・フォント内蔵のワープロ

●シャープ

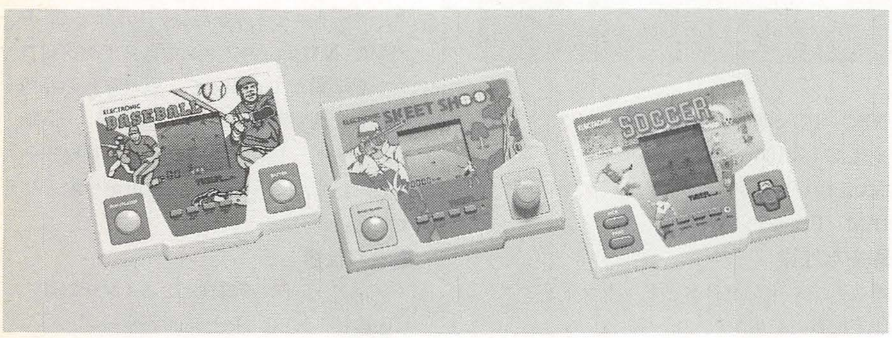
●WD-A620

●価格145,000円

この「WD-A620」は，パーソナル・ワープロとしては初めて明朝体とゴシック体をROMで標準装備し，加えてアウトライン・フォント機能を搭載しているので，表現力豊かな美しい文字による文書を作成することができます。また，これもワープロとしては初めて，



シャープ「WD-A620」



ゲームビジョンスポーツシリーズ

AI文書作成ソフト「直子の代筆（書院版）」を標準装備しているので，さまざまな手紙文の作成が簡単に行なえます。さらに，パーソナルDTP機能により高度なレイアウト文書も簡単に作成できます。

このほかにも，電子手帳通信機能，パーソナルデータ管理機能，表計算ソフト「書院カルク」，グラフ作成機能などのさまざまな機能が装備されています。

また「WD-A620」の機能に加えて，通信ソフト，MS-DOSコンバータ，3.5インチFDD2基を標準装備した「WD-A720」（価格178,000円）も発売されます。

■主な仕様

表示装置：ペーパーホワイト10インチCRT
640×480ドット
プリンタ：感熱・熱転写方式
56/52/48/ドット
印字速度：約52字／秒（48ドット時）
記憶装置：3.5インチFDD1基
ICカード2スロット
寸法：本体409×271×316mm
キーボード402×209×39mm
重量：約11.5kg

■問い合わせ先

〒162東京都新宿区市谷八幡町8番地
シャープ㈱
東京広報室
☎03-260-1161

ゲームビジョン・シリーズに新ジャンル登場！

●セガ
●ゲームビジョンスポーツ
●価格2,800円

セガはハンディ・タイプの液晶ゲーム「ゲームビジョンシリーズ」として，「ハングオン」「サンダーブレード」「バットマン」など9作を発売してきましたが，今回のこのシリーズにいままでなかったスポーツ・ジャンルの「ベースボール」「サッカー」「スキートシュート射撃名人」の3作を新発売しました。このシリーズは低価格に加え，どこででも遊べる手軽さと，本格的なゲーム内容で好評を得ています。

■主な仕様

ベースボール：3段階のレベル選択
多彩な球種
プレイヤーは常に攻撃側
サウンドオン・オフ機能
1人／2人プレイ
サッカー：抜群の操作性（パス，ドリブル，シュート）
縦スクロール5画面分の広さ
PK合戦モード
サウンドオン・オフ機能
1人／2人プレイ
射撃名人：ロータリー・コントローラー採用による抜群の操作性
10段階のレベル
サウンドオン・オフ機能
1人／2人プレイ

■問い合わせ先

〒144東京都大田区羽田1-2-12
㈱セガ・エンタープライゼス
☎03-743-7447

FM TOWNS用 CDカラオケ・ソフト

●富士通
●CDグラフィックスプレーヤ(B276D040)
●価格4,000円

すでに発売されているFM TOWNS用CDカラオケ・ソフト「Townsカラオケ」に，市販のCDグラフィックス対応のミュージックCDを再生するためのチャンネル機能を追加したものが，今回発売された「CDグラフィックスプレーヤ」です。

CDグラフィックス対応のミュージックCDは，いくつかのチャンネルを持っており，そのチャンネルごとに異なった絵や文字が収録されています。それぞれのチャンネルの情報を，このチャンネル機能によって得ることができます。さらに，本体にビデオカードを装着することによって，ビデオ出力にも対応します。

CDグラフィックス対応のCDソフトは，全国の有名レコード店で買うことができるので，このソフトによって手軽に家庭で楽しむことができるようになります。なお，本ソフトはフロッピーディスクで提供されます。

■問い合わせ先

〒100東京都千代田区丸の内1-6-1
富士通㈱
パソコン販売推進部
☎03-216-3211



時の継承者ファンタシースターIIIの画面

メガドライブ対応のRPGソフト新発売

●セガ
●時の継承者ファンタシースターIII
●価格8,700円

セガオリジナルのRPG「ファンタシースター」シリーズの第3作目「時の継承者ファンタシースターIII」が発売になりました。このシリーズはメガドライブの前身であるマスターシステムで第1作が発売されてから，セガの看板ゲームとして人気を得てきました。今回第3作目となり，さらに完成度の高いゲーム内容となっています。マルチエンディング，ツインスクロールを生かしたアニメーション，6メガをフルに利用した壮大なシナリオ，バックアップ機能などが特徴となっています。なお，ソフトの発売と同時に，このゲームに関わる「早解きコンテスト」と「発売記念大プレゼント」のダブル・キャンペーンが行なわれます。

■キャンペーン内容

1.早解きコンテスト
先着100名…アーケードパワースティック
抽選200名…オリジナル・スタジャン，CD，テレホンカード・セットのいずれか1点

2.発売記念大プレゼント
Aコース：東京ディズニーランド入場券（ペア）＋旅行券（5万円）…150名
Bコース：ゲームセンター版「ブロクシード」…30名

キャンペーン期間：両キャンペーンとも4月21日から6月30日まで

■問い合わせ先

〒144東京都大田区羽田1－2－12
㈱セガ・エンタープライゼス
☎03-743-7447

ソフトを特別価格でパック販売

●マイクロソフト
●マイクロソフト　スクールパック

情報化社会が進展していくにつれて，コンピュータを使うことが必要不可欠な基礎能力となってきつつあります。平成5年度からは中学校の技術家庭のカリキュラムにコンピュータ教育の導入が決まっています。こういった状況を背景として，マイクロソフトでは中学校，高等学校，専門学校などの教育市場に向けて，同社製ソフトの複数個パック「マイクロソフト　スクールパック」の特別価格での販売を6月1日より開始します。これは，学校教材として購入する場合に限った限定セットです。今回は，PC-9800シリーズと各社AXパソコンが対象となります。「マルチプラン」などのアプリケーション・ソフトや言語ソフトなど合計8種類のラインアップの中から，21，31，41，51セットの4種類のどれかを選択することになります。

■製品種類と価格（21セットの場合）

製品	価格
エクセル	：588,000円
マルチプラン	：408,000円
MS-チャート	：288,000円
QuickBASIC	：180,000円
QuickC	：180,000円
MS-Cコンパイラ	：588,000円
フォートラン	：480,000円
マクロ・アセンブラ	：240,000円

■パッケージ内容

プログラム・ディスク（教師用1，ほかは生徒用），マニュアル（教師用のみ），ライセンス契約書，ユーザー登録カード　ほか

■問い合わせ先

〒160東京都新宿区西新宿7－5－25
マイクロソフト㈱
☎03-363-1200

『ザ・リンクス』から，MSX派のキミに素敵なプレゼント！

各種ゲームや楽しいチャット（おしゃべり）用ボードが人気のMSX専用ネット『ザ・リンクス』から，ベーマガ読者でMSX派であるキミたちに素敵なお知らせがあります。特に，まだ『ザ・リンクス』会員ではない人は，絶対に見逃せないニュースです。

●**ニュース1**：先着100名に専用モデムをプレゼント。いまなら，3,000円で『ザ・リンクス』会員になれる！

現在，同ネットでは，モデムプレゼント・キャンペーンを実施中。応募者の中から先着100名の人に，ザ・リンクス専用モデムをプレゼント。しかも，モデムが当たった人には，6か月分の基本料金である3,000円を前払いするだけで，6か月間『ザ・リンクス』の会員になれるという特典がついています。

この6か月終了後も，毎月の基本料金500円を支払えば，継続して会員でいることができる――つまり，入会金も年会費もいらない今が，入会のチャンスです。

希望者は，ハガキに①住所②氏名③年齢④職業⑤電話番号⑥MSXの機種名⑦電話回線の種類（ダイヤル式／プッシュホン式）を明記して，下記の宛先まで郵送してください。ハガキが届き次第，同ネット事務局より応募用書類が返送されますので，その書類にて正式に応募してください。ハガキ締め切りは7月31日（当日消印有効）です。

■宛先

〒604京都府京都市中京区烏丸通り御池上ル二条殿町548　ナショナルビル2階
日本テレネット㈱　ザ・リンクス事業部
「マイコンBASICマガジン」係

●

●**ニュース2**：ベーマガ別冊『MSXプログラム大全集I，II』掲載データの無料ダウンロード・サービスのお知らせ。

この夏休み，『ザ・リンクス』では，MSX派へのプレゼントとして，ベーマガ別冊『MSXプログラム大全集I，II』に掲載されていた読者投稿ゲーム・プログラム100本の，無料ダウンロード・サービスを実施します。

ダウンロードだから，面倒な入力作業なしに，お気に入りのデータが手持ちのMSXに入力できます。もちろん，その前に『ザ・リンクス』会員になる必要がありますが……。

同ネット会員以外の人で，このサービスを利用してみたい人は，まずは**ニュース1**で取りあげたキャンペーンに応募してみてください。

パソコン通信

このコーナーは,「ワープロ/パソコン通信BBS電話帳1990年春号」〈定価1,800円(本体1,748円)〉の追補情報を掲載しています。新たにパソコン通信ネットを始めたり,ワープロ/パソコン通信BBS電話帳に掲載されていない局の情報をお持ちでしたら,ぜひ,このコーナーまでお知らせください。また,パソコン通信に関連するイベントや,あなたの周りで評判の,おもしろサービスの話題なども募集中です。

みらくる★ネットワーキング

●みらくる・NET

■ネットワークのプロフィール

一度やったら病みつきになるオンライン・ゲームやテーブルトークの気分で楽しめるネットワークRPGなど,ひと味ちがう双方向の楽しみを存分に味わえる悪ノリNETです。

会員の意見を120%取り入れて常にバージョン・アップしています。

■サービス内容

BBS伝言板,電子メール,チャット,電子会議,PDSサービス,オンライン・ゲーム,ヘルプ機能

■オプション機能

XMODEM, MNP(クラス4)

■アクセス電話番号

0942-44-9607(300/1200/2400bps)

■運用時間

24時間

■運営者の住所・氏名・電話番号

〒830 福岡県久留米市御井町1973-5コーポ加月B1-3 関 和彦

☎0992-44-0022(内線213)

■ゲスト利用について

ID:GUEST

制限:オンライン・ゲーム利用不可

町田市のMSXユーザーはここに注目!

●MARIO-NET

■ネットワークのプロフィール

MSX用のホスト・プログラム「網元さん2」を利用したネットです。98なんかよりずっとたくさん売れているMSX。今日スーパーでMSXを買ってきたばかりの人でも大丈夫! もちろん他機種の人も大歓迎! 「季節の野菜栽培」なんてコーナーもあるぞっ!!

■サービス内容

BBS伝言板,電子メール,チャット,PDSサービス

■オプション機能

MNP(クラス4~5)

■アクセス電話番号

0427-95-6877(1200bps)

■運用時間

PM11:00~翌AM7:00

■運営者の住所・氏名・電話番号

〒194 東京都町田市つくし野3-3-64 中西真理夫 ☎0427-95-6877

■ゲスト利用について

ID:GUEST

パスワード:なし

制限:ゲストは絶対に差別しません

めざせ! メジャーなNETWORK!

●MAX札幌

■ネットワークのプロフィール

夜の社交場として,MZ,X1,X68000を押しつつも,いろいろな人々のつどう場所でもあります。

PDSにも力を入れています。X68000ユーザーには,ターミナル・ソフト(フリーウエア)を配付する予定!

■サービス内容

BBS伝言板,電子メール,チャット,PDSサービス,ヘルプ機能

■オプション機能

XMODEM, MNP(クラス5)

■アクセス電話番号

011-882-1863(300/1200/2400bps)

■運用時間

PM11:45~翌AM6:00

■運営者の住所・氏名・電話番号

〒004 北海道札幌市豊平区清田9条3丁目16-12 可知修二 ☎011-882-1863

■ゲスト利用について

ID:MAX0000

パスワード:NEW

制限:オンライン・サインアップのみ可能

女性専用ネットワークです

●高浜MINI-NET

■ネットワークのプロフィール

若狭嶺南地方にあり,誕生して2年程経過するいまだにエンジンのかからない小規模NETです。

当ネットが提供する情報の内容は,将来経済ニュース(速報)に主体がおかれる予定で,少し資金をかけて他ネットとちょっと違う内容の,半プロが興味をもつ媒体にします。

■サービス内容

BBS伝言板,電子メール

■オプション機能

XMODEM

■アクセス電話番号

0770-72-3397(300/1200bps)

■運用時間

PM11:00~翌AM7:00

■運営者の住所・氏名・電話番号

〒919-22 福井県大飯郡高浜町安土2-1-2関電和田社宅9-103号 菅原親子

☎0770-72-3397

■ゲスト利用について

ID:WOMAN050

パスワード:ENTRY＊＊＊

アクセス時間は10分以内

OFFから生まれた裏NET

●裏一NET

■ネットワークのプロフィール

平成元年5月に開局したばかりです。その間にホスト・システムの総入れかえが4回! いまだに,やたらとシステム・ダウンしまくりますが,おひまならきてよねェ 私さみしいわぁ……。

■サービス内容

BBS伝言板,電子メール,PDSサービス,ヘルプ機能

■オプション機能

XMODEM, MNP(クラス5)

■アクセス電話番号

03-5696-4723(1200/2400bps)

■運用時間

PM11:00~翌AM6:00

■運営者の住所・氏名・電話番号

〒134 東京都葛飾区中葛西7-12-4-106 按田一歩 ☎03-5696-4723

■ゲスト利用について

ID:IPO0000

パスワード:GUESTPAS(半角)

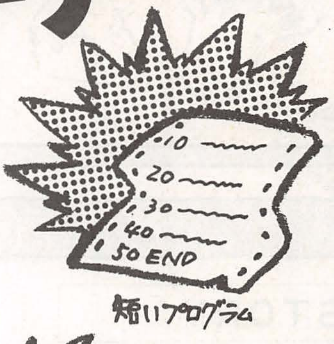
制限:ボード書き込み,メール不可

開局しました

●MAG-NET

BBS電話帳378ページのNow日向岬!(旧MAG-NET)が3月21日で開局しました。

BM特選 プログラム・コーナー



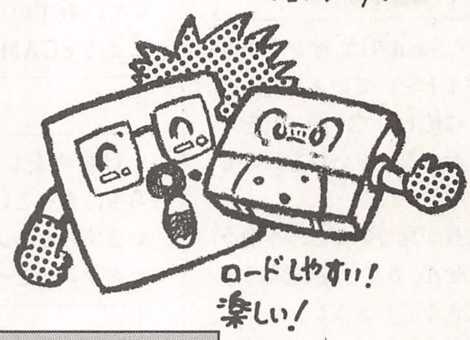
本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください

また，〝CHECKER FLAG〞というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。



プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙3枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ（変数表や，フローチャートはできるだけ付けてください），⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード（例N80SRベーシック），ページ等，Ⓒメモリの内容，Ⓓマシン語を使用している場合はマシン語データの開始番地と終了番地も書いておいてください。

プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，２～３回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

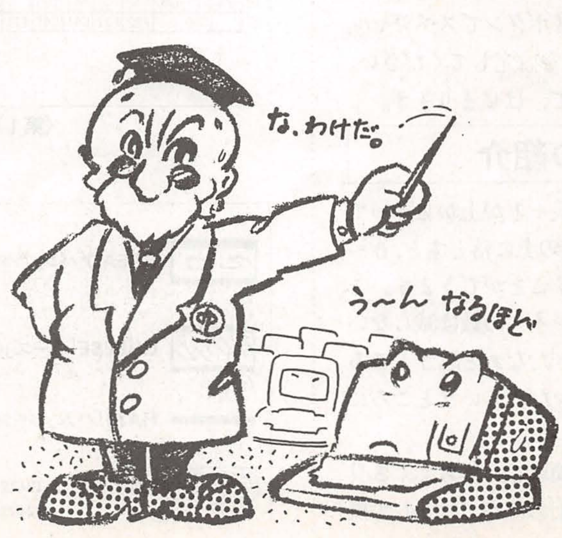
お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

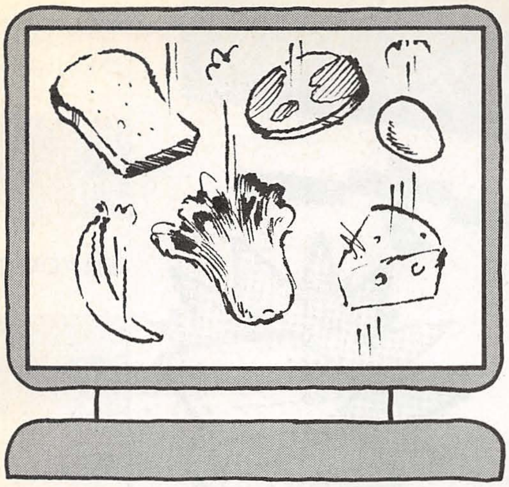
掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　編集部

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

★封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「特選プログラム・コーナー」係　（実用プログラムは，見やすいところに，実用と書いておいてください）





ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3)用

ハットOスを超えられるか，サンドウィッチ・ゲーム

Dear Sand Wich（ディアー サンド ウイッチ）

—ディアサン—

平山　準悟

STORY

あなた，つまりSand君は，サンドウィッチ店のアルバイトをしていました。今日の仕事はとくに忙しくて，同じ具を4個ずつまとめておかないといけないのです。

近くでは，店長が見ているし，うかうかしていられません。さてSand君はうまくやることができるでしょうか。

目的and Game Play

目的は，ERASE(イレイス)を0にすることです。

同じ具を4個重ねるとイレイスが一つ消えます。また4個重ねたとき，その具が，SPECIAL(スペシャル)だと，いっきに四つ消えます。うまくねらってみてください。

はじめタイトルでLEVEL，SPECIAL，SPEEDの三つを設定できます。Ⓐボタンでレベル，Ⓑボタンでスペシャル，セレクトでスピードを設定してください。スタート・ボタンで，はじまります。

具の紹介

第1表の七つの具＋1が上から降ってきます。プレスを具の上に落とすと，0～3以内で，具を消すことができます。これで消しても，イレイスの数は減らないけど，積み重ねすぎたなぁと思うところや，この具はジャマだ！というところに使ってみてください。

メインの操作は簡単で，落ちてくる具を，コントローラⅠの左右で動かして操作します。LEVELについては，レベルが高いほど，具の積める高さが低くなるので，むずかしくなります。その高さをこえるとGAME OVERです。

最後に

はじめまして，RAPASです。これからも，もっといいゲームを作りたいと思いますので，よろしくお願いします。プログラムがとっても見づらくて，すいません…。

プログラム入力上の注意！

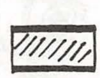
リスト中のf3，h4，f0，h6，l6，e4，f4，f6，i0，i2，g2，h7，m1，m3は，キャラクタ・コード表Bの各キャラが入ります。

KEY1，CHR＄(　　)⏎

Y＼X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0	G50		G60	F31														F31										
1				F31	E01												E01	F31				D	E	A	R			
2	G50	G50		F31														F31		S	A	N	D	W	I	C	H	
3			G50	F31	E01												E01	F31										
4				F31														F31		E	R	A	S	E				
5		G50		F31	E01												E01	F31										
6			G60	F31														F31		L	E	V	E	L				
7	G50			F31	E01												E01	F31										
8				F31														F31										
9	G50		G50	F31	E01												E01	F31		S	P	E	C	I	A	L		
10				F31														F31										
11	G50		G60	F31	E01												E01	F31										
12				F31														F31										
13		G50	G50	F31	E01												E01	F31										
14				F31														F31				この中すべてF30						
15				F31	E01												E01	F31										
16	G50	G50	G50	F31														F31			1	9	9	0				
17				F31														F31		P	R	E	S	E	N	T	E	D
18			G60	F31														F31		B	Y	,	R	A	P	A	S	
19	G50		G50	F32		A41	D21		A41	D21		A41	D21		A41	D21		F32										
20		G50		F32	E21	C41	C41	E21	C41	C41	E21	C41		E21	C41	C41	E21	F32										

《第1図》Dear Sand WichのBGグラフィック

《第1表》具の種類

	BREAD「パン」CHR＄(214)		VEGETABLE「やさい」CHR＄(216)，CHR＄(218)
	CHEESE「チーズ」CHR＄(246)		CHICKEN「チキン」CHR＄(202)，CHR＄(203)
	HAM「ハム」CHR＄(188)		FRUITS「フルーツ」CHR＄(215)
	EGG「タマゴ」CHR＄(196)，CHR＄(199)		PRESS「プレス」CHR＄(249)，CHR＄(251)

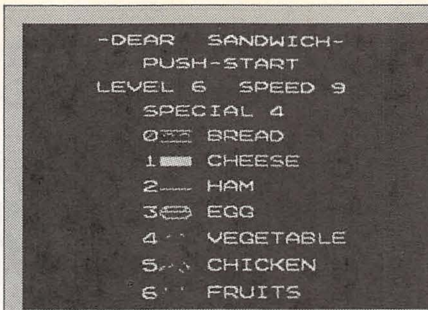
★《OVER FLOW》梅雨の季節ですね。じとじとしていやな日が続きますが，このOFを読んで心を晴らしましょう。さあ，夏ももうすぐ！ベーマガ創刊100号ももうすぐ！気合いをいれて，今月もパーッといきましょう。みなさんからのお便りも待ってます。よろしく。

のように定義し，ファンクション・キーで入力してください。カッコの中のコードはつぎのとおりです。

f3	……195	h4	……212
f0	……192	h6	……214
l6	……246	e4	……188
f4	……196	f6	……198
i0	……216	i2	……218
g2	……202	g3	……203
h7	……215	n1	……249
m3	……251		

CHECKER FLAG

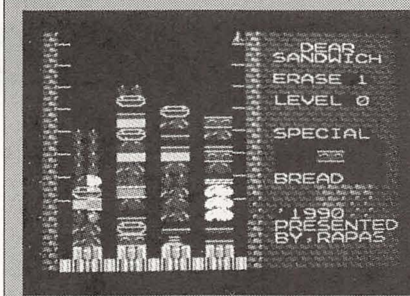
つぐ美：ハンバーガーとか登場するゲームって，なにかと忙がしいゲームが多いのよね。カタカタ…。
編集長：つぐ美くん。お茶をくれ。
Dr.D：つぐ美くん，わしのメガネをしらんかね。
つぐ美：はーい！ 私もなにかと忙がしいわ！ところでDr.，このハンバーガー，中味は少しスパゲッティ風ですよね。私しはサッパリの味のプログラムが味わいたいな♥



▲《写真１》初期画面で，レベル，スピード，スペシャルの数値を変えてスタードだ



▲《写真２》同じ食べ物を四つ重ねると，その食べ物が消えるんだ



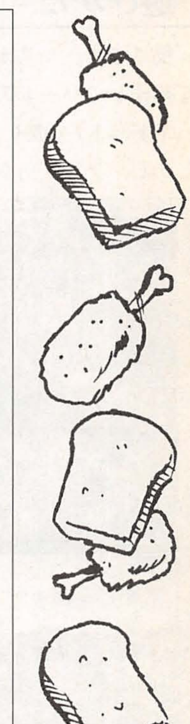
▲《写真３》よし！あと１個そろえば，面クリアだ



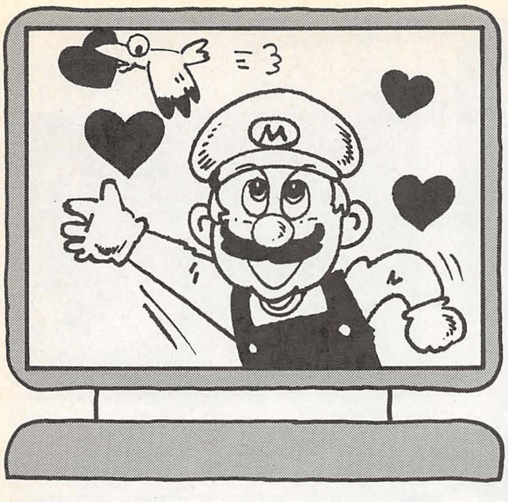
▲《写真４》ルーレットみたいに数字が動いているので，うまく，スタート・ボタンで止めよう

Dear Sand Wichのプログラム・リスト

```
0 POKE&H4015,15:FILTER7CGSET0:PALETB&H0,15,48,18,21:PALETB&H2,&H0,48,16,18:PALET
B&H3,&H0,25,54,21:CLS:LOCATE4,8FORI=1TO20:PRINTMID$("1990 RAPAS PRESENTED",I,1):
:POKE&H400D,201,222,14,6:PAUSE5NEXTPLAY"O2"POKE&H4015,15:PAUSE80CLS:RUN1
1 DIMB$(&H7),G$(&H7),M(16,18):FORI=&H0TO&H7:READB$(I),G$(I):NEXT
2 LOCATE6,2PRINT"-DEAR  SANDWICH-":LOCATE&H9,&H4PRINT"PUSH-START":LOCATE&H6,&H6P
RINT"LEVEL 0  SPEED 0":LOCATE&H9,&H8PRINT"SPECIAL 0":FORI=&H0TO&H6:COLOR10,(&H2*
I)+10,&H3:LOCATE&H8,(&H2*I)+10PRINTI:B$(I)" "G$(I):NEXT
3 PAUSE&H3S=STRIG(&H0)IFS=&H1THEN19
4 IFS=&H8THEN8
5 IFS=&H4THEN15
6 IFS=&H2THEN80
7 GOTO3
8 L=L+&H1IFL=&H8L=&H0
9 GOSUB10:LOCATE11,&H6PRINTL:GOTO3
10 POKE&H4000,201,155,&H8,18:RETURN
11 POKE&H4000,201,170,&H8,99:RETURN
12 POKE&H4000,201,134,&H8,12:RETURN
13 POKE&H4000,156,185,&H7,13:RETURN
14 POKE&H400C,255,156,73,25:RETURN
15 SP=SP+&H1IFSP=&H7SP=&H0
16 GOSUB10:LOCATE16,&H8PRINTSP:GOTO3
17 LOCATE24,&H4PRINTE"f3":IFE<=0FORI=0TO20:PALETB&H0,RND(60),48,18,21:PAUSE5NEXT
CLS:CGSET1:LOCATE9,7PRINT"WONDERFUL!!":PAUSE100GOTO100
18 RETURN
19 VIEWLOCATE24,&H6PRINTL:LOCATE16,L*&H2PRINT"h4":LOCATE22,11PRINTB$(SP):LOCATE1
9,13PRINTG$(SP):E=30GOSUB17:X=&H8Y=&H0G=RND(&H6)
20 LOCATEX,Y:PRINTB$(G):S=STICK(&H0)IFS=2ANDX>&H6IFM(X-&H3,Y)=&H0Q=-3GOTO30
21 IFS=1ANDX<14IFM(X+&H3,Y)=&H0Q=&H3GOTO30
22 IFY=18GOSUB12:M(X,Y)=G+&H1:X=&H8Y=&H0G=RND(&H8)GOTO20
23 PAUSEP:IFM(X,Y+1)=&H0LOCATEX,Y:PRINT"  ":Y=Y+&H1GOTO20
24 IFY=L*&H2GOTO70
25 IFG=&H7THEN50
26 GOSUB12:M(X,Y)=G+&H1IFY<=15IFM(X,Y)=G+&H1IFM(X,Y+1)=G+1IFM(X,Y+2)=G+1IFM(X,Y+
3)=G+1FORI=&H0TO&H3:GOSUB10:LOCATEX,Y+I:PRINT"  ":M(X,Y+I)=&H0PAUSE&H7NEXTGOSUB6
0:GOSUB17
27 X=&H8Y=&H0G=RND(&H8)GOTO20
30 GOSUB11:LOCATEX,Y:PRINT"  ":X=X+Q:LOCATEX,Y:PRINTB$(G):GOTO20
50 T=RND(&H4)FORI=&H0TOT:GOSUB13:IFY=19GOTO27
51 M(X,Y)=&H0:LOCATEX,Y:PRINT"  ":Y=Y+&H1NEXTGOTO27
60 IFG=SP GOSUB99:E=E-&H4RETURN
61 E=E-&H1RETURN
70 GOSUB14:FORI=&H0TO18:LOCATE&H5,18-I:PRINT"f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0f0":NEXTLOCATE&
H9,22PRINT"GAME OVER":PAUSE250PLAY"F"RUN
80 P=P+1IFP=10P=0
81 GOSUB10:LOCATE20,6PRINTP:GOTO3
90 DATA"h6h6","BREAD","l6l6","CHEESE","e4e4","HAM","f4f6","EGG","i0i2","VEGETABL
E","g2g3","CHICKEN","h7h7","FRUITS","m1m3","PRESS"
99 POKE&H4001,203,183,8,9:POKE&H400C,204,188,11,11:RETURN
100 LOCATE4,13PRINT"STOP GOLD PUSH START!":LOCATE8,10PRINT"GET","   GOLD
101 GOSUB11:O=RND(51):LOCATE11,10PRINTO"00"
102 IFSTRIG(0)<>1GOTO101
103 GOSUB99:PAUSE200
109 IFL<6RUN
110 CLS:LOCATE4,8PRINT"YOU ARE KING PLAYER!!":FORI=0TO30:GOSUB99:PAUSE10:NEXTPAU
SE350RUN
```



★影さんに，この暗号が解けますか。あきすてのなちすけお。ヒントはあです。(群馬県高崎市・**翔龍15才**)……【**影**：わかるわけないでしょ。**編**：この文字をつなぐとXという文字になるけど関係ないのかな？**影**：暗号なんてどうでもいいから，ゲームしようぜ。】



ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(ファミリーベーシックV2/V3)用

我らがマリオが空を行く。アクション・ゲームだ

マリオのハートをねらい撃ち!

NIKA²

お 話

マリオは，レディに一目惚れ。けれど，レディは，気付かず，振り向いてもくれない。

そこでマリオは，不思議な鳥「ミリラーカ」の落とすハートの元を集めようと思いたった。でも，世の中そんなに甘くな〜い。

遊びかた

簡単です。マリオを✚，Ⓐかⓑボタンで操作してハートの元「□」(ハッキリ言ってドット)を取りまくれば良いのです。しかし，フン「○」やニタニタに当たると…!!

右上にあるメータを右までいっぱいにしてやるとクリア。メータが左までいくとゲーム・オーバー。慣性が働くので，いがいにムズい(かも)。下の海に落ちるとハートメータは減り，死にますから注意!!

プログラム

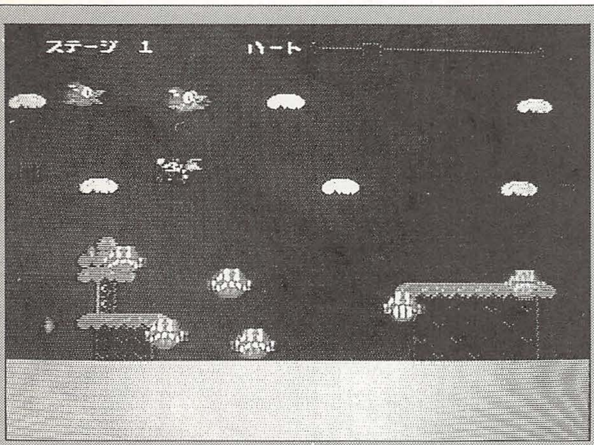
REM文を付けたり，1行を短くしたので苦労しました。残りメモリは16バイトです(**リスト2**)。**リスト3**は，エンディング用ですから打たなくてもいいです。

注意してほしいことを四つ。

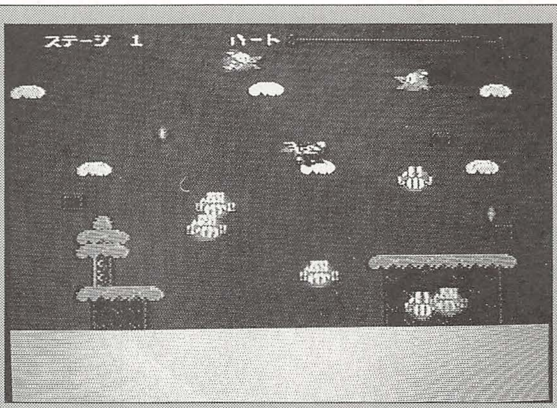
1. **リスト1**をRUNする前に，BGモードでCLEARを実行してください。
2. **リスト1**で，BGの書き込み中などにプログラムが止まってしまったときは，SHIFT + CLR で画面を直してください。
3. **リスト1，2**はマシン語を使っているのでSAVEを!

《第1表》変数表(リスト2)

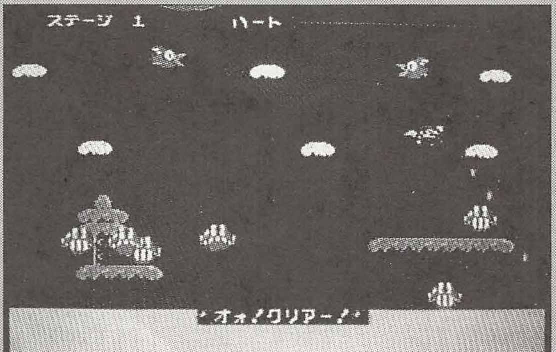
変数	内容
R	ステージ
X, Y	マリオの座標
V, W	マリオのベクトル
H	ハートメータ
A$	メッセージ用
B$	音楽用



▲《写真1》リスト3本組。またまた，すごい作品だぞ〜



▶《写真2》敵に当たらずに，鳥の落としてくるハートを取れ!



▶《写真3》ハートメータが上がっていくのでいっぱいになったら，ステージ・クリア

★「ハットリス」を忍者ゲームと思ったやつは，一体何人いるだろう?(群馬県富岡市・須藤彰久17才)……【つぐ美:「ハットリくん」とまちがえたわけね。かわいい。影:そう，私もかわいいでしょ。つぐ美:どこがですか。影:だから，「ハッタリかます」でしょ。】

4．**リスト3**で，最後まで見終わったら，STOP させて，SHIFT ＋CLR してください。

プログラム入力上の注意

プログラム中のm6，k3，k4，k5はカナ状態で GRPH ＋¥，4，5，6でそれぞれ打ち込めます。

またi0，i1，i2，i4，g7は，KEY1などに定義して，ファンクション・キーで打ち込んでください。コードはつぎのとおりです。

i0…CHR＄(216)
i1…CHR＄(217)
i2…CHR＄(218)
i4…CHR＄(220)
g7…CHR＄(207)

《第2表》マシン語について

&H101～	ニタニタが外へでた？判定
&H410～	マリオの接触判定
&HFF	接触したスプライトの番号
&HFD，FE	マリオの座標を入れておく
&HFC	外へでたニタニタの番号

《第3表》プログラムの流れ

10～50	初期設定
60～80	タイトル
90～120	スタート
130～250	マリオについて
260～280	鳥について
290～320	ハート＆フン
330～340	ニタニタについて
350～430	接触判定・処理
440～480	クリア
490～540	ミス
550～600	サブ・ルーチン

★参考
ベーマガ'89年1月号
「くずさんかい2」 ミトッチさん作

CHECKER FLAG

編：感動のリスト3本組みですね。
Dr.D：いや，**リスト3**は，5ステージ終了後に，実行されるエンディング専用のリストだ。**リスト2**のすぐ後ろにSAVEしておけば，良いじゃろう。必見じゃぞ。
影：ハートマークはま～だ一つ～♪
Dr.D：影くん，古い歌など歌っておらんで，このプログラムのフローチャートでも書いてみたまえ。
影：あいよーっ！スラスラ…。
編：え!? もう書けたんですか!?
Dr.D：HIKA²君が，がんばってリストを見やすくしてくれたおかげじゃよ。フフフ…。

《リスト1》マリオのハートをねらい撃ち！のBG＆マシン語作成プログラム・リスト

```
10 'm6m6 マリオノ ハートヲ ネライウチ! m6m6
20 'm6m6  BG & マシンゴ" リスト   m6m6
30 '
40 'm6m6 BG カキコミ m6m6
50 CLS:POKE&H48,0,61:PRINT"ステーシ"",","      ハートk4k5k5k5k5k5k5k5k5k5k5k3"
60 FORY=83TO87:FORX=0TO31:POKE&H48,X,Y+(X>29):PRINT"m6":NEXT:NEXT
70 I=0
80 FORY=79TO82:FORX=20TO26:POKE&H48,X,Y:PRINTCHR$(220+I):I=35-I:NEXT:NEXT
90 POKE&H48,19,78:PRINT"i0i1i1i1i1i1i1i2"
100 POKE&H48, 2,80:PRINT"i0i1i1i1i2"
110 POKE&H48, 3,75:PRINTCHR$(219)
120 FORY=76TO77:POKE&H48,2,Y:PRINT"i0i1i2":POKE&H48,3,Y+2:PRINTCHR$(213):POKE&H4
8,3,Y+5:PRINT"i4i4i4":NEXT
130 FORI=0TO5:READX,Y:POKE&H48,X,Y:PRINT"i0i2":NEXT
140 'm6m6 BG ハイショク m6m6
150 FORI=31TO45:POKE&H48,I,89:PRINTCHR$(255):NEXT
160 'm6m6 マシンゴ" カキコミ m6m6
170 I=&H101:N=31:GOSUB200
180 I=&H410:N=34:GOSUB200
190 POKE&H49,0:CLS:LOCATE4,9:PRINT"PLEASE LOAD (LIST-2)":END
200 B=0
210 FORK=1TO2:READA$:IFA$="@"NEXT:RETURN
220 FORJ=0TO9:A=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):POKEI,A:I=I+1:B=B+A
230 NEXT
240 READA$:IFA$<>HEX$(B+N)BEEP:CLS:PRINT"DATA ERR IN"N*10" -"K:END
250 NEXT
260 N=N+1:GOTO200
270 '
280 'm6m6 クモノ イチ デ"ータ m6m6
290 DATA 30,64,12,65,26,65,2,71,15,71,25,71
300 'm6m6 マシンゴ" デ"ータ m6m6
310 DATA A9FFA20085FCA000BDC6,60D,06C9F09001C8BDC706C9,B78
320 DATA B69001C8C91EB001C8C0,54F,00F00286FC8A186908AA,980
330 DATA C930D0DA4C1004000000,324,@
340 DATA A9FF85FFA200BD6102C9,5D9,EFF03CE020B012BD6002,AD5
350 DATA 1869009D6002C9BC9005,3BD,A9EF9D6102A5FD38E904,91C
360 DATA 18DD6302B01B6911DD63,403,029014A5FE38E90418DD,866
370 DATA 6002B0096911DD600290,389,0286FFE8E8E8E080D0,AE0
380 DATA B5600000000000000000,13B,@
```

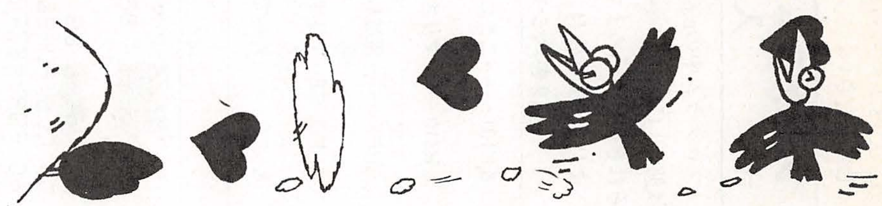
★我が大学の「電子計算機」の講義で教授が90分かけて説明した内容は，89年10月号のパソコン・レクチャーとほぼ同じものだった。う～ん，さすがベーマガ!!(大阪府柏原市・神小龍20才)……【Dr.D：大学生にならなくても，大学の勉強ができちゃう。すごい。】

《リスト2》マリオのハートをねらい撃ち！のメイン・プログラム・リスト

```
10 'm6ショキ
20 CGSET.A:CGEN2:PALETBA.1.48.33.22:PALETS 1.31.48.38.18:SPRITEON
30 PLAY"T3M1Y3O2:T3M1Y2O2"
40 FORI=A TO1:DEFSPRITEI.(A.1.A.I.A)="":NEXT
50 POKE&H680.12.13.14.15.13.12.15.14
60 'm6タイトル
70 VIEW:LOCATE4.5:PRINT"g7g7マリオノ ハートヲ ネライウチ!g7g7":LOCATE8.12:PRINT"PRESS START!"
80 IFSTRIG(A)MOD2<>1THEN80
90 'm6スタート
100 VIEW:R=1
110 X=120:Y=X:V=A:W=A:Z=A:S=A:H=150:POKE&H426.R+1
115 POKE&H48.4.29:PRINTR
120 A$="スタート":B$="G5FEDC1RCRC:B5AGFG1RGRG":GOSUB570
130 'm6マリオ
140 ONSTICK(A)GOTO150.160:V=V-SGN(V):GOTO170
150 S=1:V=V-(V<6):GOTO170
160 S=A:V=V+(V>-6)
170 W=W+(STRIG(A)>3ANDW>-6)*2+1
180 X=X+V:Y=Y+W
190 IFX<16X=16
200 IFX>224X=224
210 IFY<84Y=84
220 IFY>180H=H-1:IFY>220THEN500
230 SPRITES.X.Y:SPRITE1-S
240 POKE&H240.Y-1-(Z=8)*4.Z+65.S*64.X-5-(S=A)*18
250 Z=8-Z
260 'm6トリ
270 FORI=6TO7:IFMOVE(I)=A F=RND(2):DEFMOVE(I)=SPRITE(15.F*4+3.RND(3)+(R>2)+2.120
.A.1):POSITIONI.F*240.RND(30)+24:MOVEI
280 NEXT
290 'm6ハート
300 I=RND(60):IFI>7ORPEEK(&H261+I*4)<>239THEN330
310 F=RND(2)+6
320 POKE&H260+I*4.YPOS(F)+12.216+(I>3)*3.3.XPOS(F)+4:I=169:GOSUB560
330 'm6ニワニタ
340 I=RND(6):IFMOVE(I)=A DEFMOVE(I)=SPRITE(11.3-(I>2)*4+RND(2)*(RND(3)-1).RND(3)
+(R>3)+2.120.A.1):POSITIONI.5-(I>2)*230.RND(110)+70:MOVEI
350 'm6ハンテイ
360 POKE&HFD.X.Y:CALL&H101
370 I=PEEK(&HFC)/8:IFI<>31IFMOVE(I)GOSUB590
380 I=PEEK(&HFF):ON-(I<16)-(I<32)-(I<128)GOTO390.400.410:GOTO420
390 I=I/16-2:GOSUB590:H=H-4:I=181:GOSUB560:GOTO420
400 POKE&H261+I.239:H=H-2:I=178:GOSUB560:GOTO420
410 POKE&H261+I.239:H=H+2:I=139:GOSUB560
420 POKE&H244.15.216.3.H
430 ON-(H<130)-(H<230)GOTO140.500
440 'm6クリア
450 FORI=A TO7:CUTI:NEXT
460 A$="オォ!クリアー!":B$="E6C3DEFGEDC6R9:G6E3FGABGE6":GOSUB570
470 GOSUB600:R=R+1:IFR<6THEN110
480 FORI=4TO23:LOCATEI.9:PRINTMID$("PLEASE LOAD (LIST-3)".I-3.1):PLAY"GOC":NEXT:
END
490 'm6ミス
500 SPRITE1:POKE&H680.24.25.26.27
510 POKE&H241.239:POKE&H4000.79.182.A.10
520 FORY=Y TO245STEP2:SPRITEA.X.Y:PAUSE1:NEXT
530 A$="ゲーム オーバー":B$="G1FEDCDEDC6R7:B1AGFEFGFE6":GOSUB570
540 GOSUB600:GOTO50
550 'm6サブ
560 POKE&H4015.15:POKE&H4000.143.I.A.11:RETURN
570 LOCATE13-LEN(A$)/2.21:PRINT"g7"A$"g7":PLAYB$
580 LOCATE9.21:PRINT"m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6":RETURN
590 ERAI:POSITIONI.A.A:RETURN
600 FORI=A TO7:GOSUB590:SPRITEI:NEXT:RETURN
```

《リスト3》マリオのハートをねらい撃ち！のエンディングのプログラム・リスト

```
10 'm6m6 マリオノ ハートヲ ネライウチ! m6m6
20 'm6m6   エンディング リスト   m6m6
30 CGSET.A:PALETBA.1.48.33.22:SPRITEON
40 FORI=0TO1:DEFSPRITEI.(I*2.1.0.I.0)="":NEXT
50 POKE&H680.4.5.6.7.33.32.35.34
60 VIEW:Z=0:X=120:Y=140:W=1:GOSUB450
70 CLS:SPRITE0
80 FORI=0TO27:LOCATEI.21:PRINTCHR$(217):NEXT
90 SPRITE1.100.175
100 X=146:Y=250:W=175:GOSUB450
110 LOCATE6.2:PRINT"マリオノ ハートヲ ネライウチ!"
120 FORY=5TO11STEP2:READA$.I
130 FORX=6TO22:I=ASC(MID$(A$.X-5.1))-1
140 LOCATEX.Y:PRINTCHR$(I)
150 PAUSE6:NEXT:NEXT
160 PAUSE300
170 FORY=5TO11STEP2:POKE&H49.Y:CALL&HAD31:PAUSE6:NEXT
180 POKE&H4015.15:POKE&H4000.164.143.0.11
190 FORY=17TO4STEP-1:READI
200 FORX=14-I/2TO14+I/2:LOCATEX.Y:PRINTCHR$(207)
210 NEXT:NEXT
220 I=5
230 POKE&H4000.143.155.0.11
240 FORY=4TO6:FORX=14-I/2TO14+I/2:LOCATEX.Y:PRINT" "
250 NEXT:I=I-2:NEXT:PAUSE100
260 PLAY"T2M1V15Y3:T2M1V10Y2"
270 FORI=0TO1
280 PLAY"O3C7F6F4F9:O2E7A6A4A9
290 PLAY"C7G6E4F9:E7B6G4A9"
300 PLAY"C7F6A4O4C7:E7A6O3C4E7
310 PLAY"O3A6F4FF5:C6O2A4AA5
320 READA$:PLAYA$:NEXT
330 SPRITE0:SPRITE1
340 FORY=3TO21:POKE&H49.Y:CALL&HAD31:PAUSE6:NEXT
350 LOCATE5. 5:PRINT"1989/4 FIRST MAKING"
360 LOCATE5. 6:PRINT"(ALL BASIC VERSION)"
370 LOCATE5. 8:PRINT"1990/4 REMAKING"
390 LOCATE5. 9:PRINT"(MACHINE L.VERSION)"
400 LOCATE9.15:PRINTCHR$(180)"1990 NIKA"
410 POKE&H220.141.241.3.168
420 GOTO420
430 END
440 'm6m6 サブ m6m6
450 FORY=Y TOW STEP-2:SPRITE0.X.Y:POKE&H220.Y-1-(Z=8)*4.Z+65.0.X+11
460 Z=8-Z:PAUSE4:NEXT
470 POKE&H221.239:RETURN
480 'm6m6 メッセージ m6m6
490 DATA"!ロド"ッハ!チモヌ!キ"ヲヒ"カ"チ!!".0
500 DATA"ミルカヒ!ヒ.ナァ!テキメサナヌ!".0
510 DATA"ソウサエスチ[!ロド"ッヒ!ミルカァ".0
520 DATA"ウテミト"ャ!スヲス"テテ"コレチ"ワエ[".0
530 'm6m6 ハート データ m6m6
540 DATA 1.3.5.7.9.11.13.15.15.15.13.11.9.7
550 'm6m6 ミュージック サブデータ m6m6
560 DATA E6F4G9:G6A4B9.G6E4F9:B6G4A9
570 'm6m6*******m6m6
580 '490-520 ノ データノ ナカノ "0"(ダミー)ハ ヌカサナイヨウニ!!
```



★私の下宿の近くの粗大ゴミ置場に指定日以外に粗大ゴミを置くと，「きまりを守れ」とか「どうして勝手なことをするの」というはり紙がおいてある。(愛媛県宇和島市・鴻池享正20才)……【影：♪わたしまもってます〜♪　つぐ美：どうしてすぐ歌がでるわけ？】



FM-7/77シリーズ(F-BASIC V3.0)用

ロックンロープばりのアクション・ゲームだ

蜘蛛(くも)の糸(いと)

安藤　昌敏

物　語

地獄に落ちた大泥棒犍陀多(カンダタ)。彼は，自分の欲に溺れ，釈迦(しゃか)の慈悲(じひ)による1本の蜘蛛の糸も切ってしまい，救済の道はまったく絶たれてしまった。

ある日犍陀多は，ふと地面を見下ろした。そこには，蜘蛛の糸の残骸(ざんがい)があった。おもむろに彼は，それを持つとはるか空高くに釈迦の声を聞いたような気がした。「犍陀多よ，これが最後だ。その糸を使ってくるがよい。」

それを聞くと犍陀多は，その糸を強く握りしめ，登っていく決意をかためたのである。

詳　細

[4]で左，[6]で右，スペース・キーで進行方向45°に糸を投げます。糸は，何かにあたるまで飛んでいきます。そして，何かにあたると犍陀多はそこに登ります。

じっとしていると，スクロールしていくので急いで登っていってください。画面の下まで行くとミスになります。

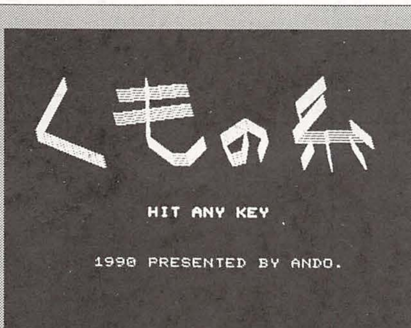
悪　漢

ある程度登っていくとBGMが変わり親玉がでてきます。親玉は，雷を呼んで攻撃してきます。親玉の武器が動いてから，犍陀多が以前いた位置と縦と横の位置が同じだと，落雷して，ミスとなります。だから，蜘蛛の糸を投げて，応戦しましょう。

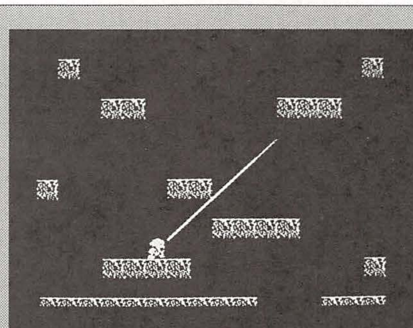
追　伸

1700行以降のデータ文の／は，[GRAPH]＋[－]（テンキーのマイナス）ですので注意してください。

★　★

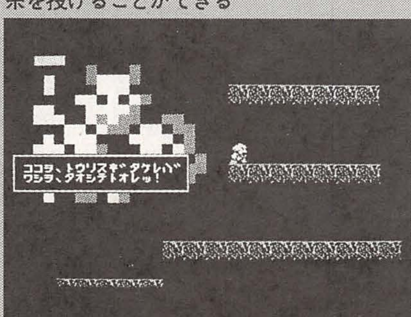


▲《写真1》蜘蛛の糸…原作は指定図書かなにかで1度は読んでいるでしょう



▲《写真2》お釈迦サマからもらった糸で上へ上へ。1面でつまっている人は写真がヒントだよ

▼《写真3》ボスだ！糸をあてることで倒せるゾ。ちなみに落ちながらでも糸を投げることができる



▲《写真4》3回落ちるとゲーム・オーバー。感動(?)のエンディングを見ることができるかな？



蜘蛛の糸のプログラム・リスト

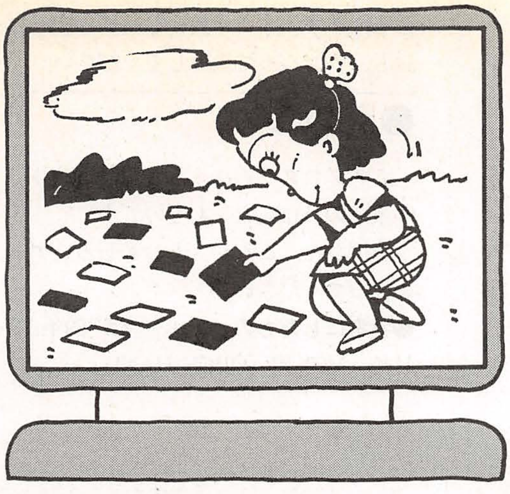
```
10 REM ///  KUMO NO ITO  /// Programmed By ANDO. 1990
20 CLEAR 2000,&H4FFF:WIDTH 40,25:DEFINT B-Z
30 GOTO 1070
40 REM ///  MAIN  ///
50 I$=INKEY$:IF CY<>0 THEN GOSUB270:GOTO 120
60 SOUND 8,0:IF I$<>"" THEN GOSUB380
70 IF I$="4" AND X<>2 AND POINT((X-1)*32,Y*16)=0 THEN X=X-1:Z=-1:CC=0
80 IF I$="6" AND X<>17 AND POINT((X+1)*32,Y*16)=0 THEN X=X+1:Z=2:CC=1
90 IF POINT(X*32,Y*16+16)=0 THEN GOSUB380:Y=Y+1:IF Y=12 THEN 400
100 IF I$=" " AND Y>1 THEN CY=1:GOSUB 270
110 IF Z=-1THEN PUT@A(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),C1%,PSET ELSE PUT@A(X*32,Y*16
)-(X*32+31,Y*16+15),C2%,PSET
120 IF K=1 AND X<9 AND Y<9 THEN 400
130 IF K<>0 THEN GOSUB 670
140 IF F THEN 400
150 B=B+1:IF B=SP AND K=0 THEN B=0 ELSE 50
160 REM ///  SCROOL  ///
170 LINE(64,183)-(575,199),PSET,0,BF:EXEC&H5000:Y=Y+1
180 IF Y=12 THEN 400
190 L=1-L:IF L=0 THEN 50
200 FOR I=0 TO 1:READ A$:IF A$="*" THEN GOSUB 580:GOTO 50
210 A=VAL("&H"+A$)
```

★毎日予備校でPC-E500で遊んでいる私は来年どうなっているでしょう。（大阪府豊中市・桜塚数研OBのだれか18才）……【影：ベーマガの特選プログラム・コーナーへの投稿に味をしめ，来年も毎日予備校でせっせとプログラム作りにはげんでいる姿が見えます。ハイ。】



```
220 FOR J=2 TO 9:A=A*2
230 IF A>255 THEN A=A-256:PUT@(J*32+I*256,0)-(J*32+31+I*256,15),K%,PSET,R(R)
240 NEXT:NEXT
250 GOTO 50
260 REM ▰▰▰  ITO  ▰▰▰
270 IF CY=1 THEN IF CC=1 THEN ZZ=1:CX=2 ELSE ZZ=Z:CX=ZZ
280 IF K<>1 THEN SOUND 7,63-8-2-4:SOUND 6,INT(RND(1)*7):SOUND 8,12
290 IF Y-CY=0 OR X+CX>=20 OR X+CX<=0 THEN AY=1:GOTO 320
300 A=POINT((X+CX)*32-CC,(Y-CY)*16)
310 IF A=0 THEN LINE(X*32+CC*31,Y*16)-((X+CX)*32-CC,(Y-CY)*16),XOR,7:CX=CX+ZZ:CY
=CY+1:RETURN ELSE IF CY=1 THEN AY=1:LINE(X*32+CC*31,Y*16)-((X+CX)*32-CC,(Y-1)*16
),XOR,7
320 IF CC=1 THEN ZZ=1:CX=2 ELSE ZZ=Z:CX=ZZ
330 FOR I=1 TO CY-1:LINE(X*32+CC*31,Y*16)-((X+CX)*32-CC,(Y-I)*16),XOR,7:CX=CX+ZZ
:NEXT:GOSUB380
340 IF K<>0 THEN IF X+CX<9 AND Y-CY<9 THEN GOSUB970:CX=CC:I=-1
350 IF AY=0THEN X=X+CX-CC:Y=Y-I-1:IF K=0 THEN SOUND 7,63-1-2-4:SOUND 0,100:SOUND
8,15:GOSUB1050 ELSE BEEP1:BEEP0 ELSE AY=0:IF K=0 THEN BEEP1:BEEP0
360 CY=0:RETURN
370 REM ▰▰▰▰ ERASE ▰▰▰▰
380 LINE(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),PSET,0,BF:RETURN
390 REM ▰▰▰  DEAD  ▰▰▰
400 SOUND 9,0:SOUND 10,0:SOUND 7,63-1:SOUND 8,15:INTERVAL OFF:COLOR=(4,0)
410 FOR I=50 TO 150:SOUND 0,I:EXEC&H5000:FOR T=0 TO 50:NEXT:NEXT:M=M-1
420 IF M<>0 THEN 480
430 REM ▰▰▰ GAME OVER ▰▰▰
440 PLAY"R":CLS:SYMBOL(32,50),"GAME OVER",8,4,6:LOCATE14,11:PRINT"REPLAY?(Y/N)"
450 I$=INKEY$:IF I$="Y" THEN M=3:GOTO 480
460 IF I$="N" THEN 1210 ELSE 450
470 REM ▰▰▰  START  ▰▰▰
480 CLS:PLAY"R":LINE(2*32,6*16)-(575,199),PSET,R(R),BF
490 X=8:Y=5:Z=2:CC=1:CY=0:K=0:KA=0:F=0:T=0:O=0:B=0
500 FOR I=0 TO 2:SYMBOL(8*32+I,2*16),"ROUND:"+STR$(R+1),2,1,7
510 SYMBOL(8*32+I,3*16),"REST:"+STR$(M),2,1,7:NEXT:FOR I=0 TO 5000:NEXT
520 LINE(8*32,2*16)-(15*32,4*16),PSET,0,BF:GOSUB1050
530 ON R+1 GOSUB540,550,560:GOTO 50
540 RESTORE 1590:RETURN
550 RESTORE 1630:RETURN
560 RESTORE 1650:RETURN
570 REM ▰▰▰  BOSS  ▰▰▰
580 INTERVAL1:ON INTERVAL GOSUB1040:INTERVAL ON:POKE&H1AF,103:EXEC&HE3F5:COLOR4
590 COLOR=(4,0):IF R<>2 THEN PUT@(0,0)-(31,15),O%,PSET,4 ELSE PUT@(0,0)-(31,15),
T%,PSET,4
600 FOR J=0 TO 15
610 FOR I=0 TO 15:A=POINT(I*2,J):A1=POINT(I*2+1,J):LOCATE 2+I,J
620 IF A THEN IF A1 THEN PRINT"█" ELSE PRINT CHR$(254)
630 NEXT:NEXT:LINE(0,0)-(31,15),PSET,0,BF:COLOR=(4,4+R):K=1:TT=32
640 GET@(2,0)-(4,16),B%:COLOR 7
650 GOSUB750
660 REM ▰▰▰  THUNDER  ▰▰▰
670 IF O=0 THEN IF INT(RND(1)*25)=0 THEN T=0:O=1 ELSE RETURN
680 T=T+1:IF T<>4 THEN RETURN
690 T=0:O=O+1:ON O-1 GOTO 700,710,720
700 PUT@(2,1)-(4,17),B%,4:TX=X:TY=Y:RETURN
710 PUT@(2,0)-(4,16),B%,4:RETURN
720 IF TX=X OR TY=Y THEN TX=X:TY=Y
730 FOR I=0 TO 3:LINE(2*32,1*16)-(TX*32+15,TY*16+7),XOR,6:NEXT
740 O=0:RETURN
750 REM ▰▰▰  MESSAGE  ▰▰▰
760 GET@(0,11)-(16,15),A%:IF K=0 THEN A$=MS$(R+2) ELSE A$=MS$(R)
770 LINE(0,88)-(262,119),PSET,0,BF:LINE(0,89)-(261,118),PSET,7,B
780 LOCATE 1,12:A=LEN(A$):FOR I=1 TO A:B$=MID$(A$,I,1)
790 PRINT CHR$(27)+"9";
800 IF B$="+" THEN LOCATE 1,13:B$=""
810 IF B$="/"THEN GOSUB830:LINE(1,92)-(260,117),PSET,0,BF:LOCATE 1,12:B$=""
820 PRINT B$;:NEXT:GOSUB830:PUT@(0,11)-(16,15),A%,4:RETURN
830 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 830 ELSE RETURN
840 FOR I=7 TO 1 STEP -1:FOR J=I TO 0 STEP -1:COLOR=(I,J):FOR T=0 TO 100:NEXT:NE
XT:NEXT
850 CLS:FOR I=1 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT
860 REM ▰▰▰  ENDING  ▰▰▰
870 WIDTH40,20:LINE(128,32)-(512,112),PSET,1,BF
880 CONNECT(256,113)-(268,72)-(248,59)-(270,46)-(293,44)-(288,40)-(298,35)-(317,
35)-(322,40)-(318,44)-(340,47)-(359,60)-(338,75)-(357,112),0
890 CONNECT(288,112)-(302,88)-(325,112),0
900 PAINT(280,80),0
910 PLAY"T160O6L4V14ECO5BAO6ECO5BA O6DO5BAG O6DO5BAG EF+GA F+GAB O6SOMSOOOA1","T
160O4SOMSOOOL1AA GGOSCDA"
920 FOR I=0 TO 5:FOR J=0 TO 7:LOCATE 8,12+I:COLOR J:PRINT MS$(6+I):NEXT:NEXT
930 PRINT CHR$(27)+"9";
940 WHILE PEEK(&H5C0)<>0:WEND:COLOR 2:LOCATE 14,19:PRINT" - THE END -";
950 IF INKEY$="" THEN 950 ELSE CLS:END
960 REM ▰▰▰ CLEAR? ▰▰▰
970 KA=KA+1:FOR I=0 TO 40:BEEP1:BEEP0:NEXT:IF KA<>15 THEN RETURN
980 T=0:O=0:K=0:B=0:KA=0:R=R+1:FOR I=0 TO 100:BEEP1:BEEP0:NEXT:GOSUB 760
990 FOR T=0 TO 10:FOR I=0TO10*T:BEEP (I MOD 2):NEXT:FOR J=0 TO 30:NEXT:NEXT
1000 FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO15:LINE(32,I+J*8)-(288,I+J*8),PSET,BF:NEXT:NEXT
1010 INTERVAL OFF:IF R=2 THEN SP=3
1020 IF R=3 THEN 840
1030 GOSUB1050:RETURN
1040 PLAY"","CCD+CCCD+CCCFCCCFC","D+DCO3BD+O4DCO3BO4FD+DCFD+DC":RETURN
1050 SOUND 7,63-2-4-1:SOUND 5,5:SOUND4,200:SOUND 3,2:SOUND2,100:SOUND12,10-R*3:S
OUND10,16:SOUND9,16:SOUND13,14:RETURN
1060 REM ▰▰▰  SHOKI  ▰▰▰
1070 DIM R(2),C1%(57),C2%(57),K%(31),T%(31),O%(31),A%(64),B%(32),MS$(11)
1080 R=0:SP=10:M=3:FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):COLOR=(3,7)
1090 PLAY"V15L32","T240SOMSOOOL8O3","T240SOMSOOOL8O4"
1100 RESTORE1700:FOR I=0 TO 11:READ MS$(I)
1110 A=LEN(MS$(I)):FOR J=1 TO A:B$=MID$(MS$(I),J,1)
1120 B$=CHR$(ASC(B$)-16):C$=C$+B$:NEXT:MS$(I)=C$:C$="":NEXT
1130 RESTORE 1350:FOR I=0 TO 50:READ A$:POKE &H5000+I,VAL("&H"+A$):NEXT
1140 FOR I=0 TO 57:READ A$:A=VAL("&H"+A$):C1%(I)=A+65536!*(A>32767):NEXT
1150 FOR I=0 TO 57:READ A$:A=VAL("&H"+A$):C2%(I)=A+65536!*(A>32767):NEXT
1160 FOR I=0 TO 31:READ A$:A=VAL("&H"+A$): K%(I)=A+65536!*(A>32767):NEXT
1170 FOR I=0 TO 31:READ A$:A=VAL("&H"+A$): T%(I)=A+65536!*(A>32767):NEXT
1180 FOR I=0 TO 31:READ A$:A=VAL("&H"+A$): O%(I)=A+65536!*(A>32767):NEXT
1190 R(0)=2:R(1)=5:R(2)=6
1200 REM ▰▰▰ TITLE  ▰▰▰
1210 WIDTH40,25:RESTORE 1300:READ X,Y
1220 FOR I=0 TO 21
1230 READ X1,Y1:IF X1=0 AND Y1=0 THEN READ X,Y:READ X1,Y1
1240 FOR J=0 TO 4:LINE(X+J,Y+J+J)-(X1+J,Y1+J+J),PSET,3:NEXT:X=X1:Y=Y1
1250 NEXT
1260 COLOR2:LOCATE 9,20:PRINT"1990 PRESENTED BY ANDO."
1270 COLOR7:LOCATE 14,15:PRINT"HIT ANY KEY"
1280 I$=INKEY$
1290 IF I$="" THEN COLOR=(3,INT(RND(1)*6)+1):GOTO 1280 ELSE COLOR=(3,7):GOTO480
1300 DATA 100,20,59,60,159,80,0,0,178,29,279,25,0,0,174,47,285,40,0,0,220,20
1310 DATA 222,64,260,78,280,78,304,65,0,0,365,60,361,76,343,78,330,63,365,51
1320 DATA 394,59,384,75,0,0,480,18,440,38,447,49,0,0,480,32,435,60,535,59,0,0
1330 DATA 520,51,551,64,0,0,483,60,489,82,0,0,448,81,462,66,0,0,520,64,540,80
1340 REM ▰▰▰  MACHINE-LANGUAGE  ▰▰▰
1350 DATA 8E,50,06,9D,DE,39,10,10,50,0C,00,30,00,00,3F,00,00,00,00,00,00,00
1360 DATA 93,D3,8F,90,B6,D4,09,DC,1F,20,05,C3,00,A0,20,03,83,05,00,FD,D4,0E,DD
1370 DATA 1F,B7,D4,09,39
1380 REM ▰▰▰  CHR-DATA  ▰▰▰
1390 DATA 000F,C000,00FF,FC00,03FF,FF00,02A3,FFC0,008B,FD40,014F,2A00,02FE
1400 DATA 8000,0005,0000,0000,1500,0100,02A0,0000,4540,0002,A000,00C0,4000
1410 DATA 00F4,0050,03F0,0FF8,0000,0554,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1420 DATA 0000,00CC,0000,03C0,0000,0303,C000,000F,0F00,0000,3FC0,033E,03F0
1430 DATA 00F4,CFF0,0003,F3C0,0000,F300
1440 DATA 0003,F000,003F,FF00,00FF,FFC0,03FF,C540,02BF,D100,0054,F280,0001
1450 DATA 7F40,0000,A000,00A8,0000,0540,0080,02A2,0000,0005,4000,0002,0300
1460 DATA 0A00,2F00,1FF0,0FC0,2AA0,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1470 DATA 0000,0000,3300,0000,03C0,0003,C0C0,00F0,F000,03FC,0000,0FC0,7CC0
1480 DATA 0FF3,2F00,03CF,C000,00CF,0000
1490 DATA FFFF,FFFF,000F,F03C,0F03,7030,3032,3CF3,3330,7C0F,0D06,2C0C,CC32
1500 DATA 032C,C133,032C,030C,011C,3003,2C3F,D331,D3CC,AA2A,2A2A,1C74,D634
1510 DATA 0388,C888,C0C0,C445,0000,8083
1520 DATA 300F,F000,3C3C,0C00,CC30,0C00,3CFF,C300,30C1,8000,003F,FC00,3303
1530 DATA F3C0,33F0,0F30,0CFF,C30C,3FC0,0FC0,FFF3,FC3C,30F3,00FC,3C00,3FC0
1540 DATA 333C,0030,33CC,3FF0,3303,FF00
1550 DATA 0000,0000,FC00,0000,0020,2000,302F,E000,300F,C000,00F3,3800,F03F
1560 DATA E000,FC3B,A0A0,03CE,8F28,33F0,3FC8,FCF8,5F38,FC20,0832,FCC0,030A
1570 DATA F3FF,3F38,F3EC,CA00,30A3,8000
1580 REM ▰▰▰ MAP-DATA ▰▰▰
1590 DATA 07,FF,00,00,FF,80,00,00,FC,00,00,FF,70,00,00,3F,FF,80,00,1E,71,80,00
1600 DATA 00,FF,C7,1E,01,00,F0,83,00,00,00,18,1C,40,01,B8,E0,83,00,18,0F,00,00
1610 DATA 3D,F8,18,00,C1,C7,00,00,06,00,00,00,00,E0,03,00,00,00,70,1C,00,01
1620 DATA 80,00,18,00,00,F8,00,07,FF,00,00,00,00,FE,00,00,00,FE,*
1630 DATA FF,00,00,1F,E0,00,F8,0E,E0,80,00,00,F8,0F,06,00,00,F0,00,00,00,00
1640 DATA C7,C0,00,C0,00,00,00,1C,00,00,00,1F,FF,00,00,00,00,00,DB,*
1650 DATA 00,7C,70,00,07,18,F0,00,01,E0,1E,1C,E0,20,8D,80,38,0F,3F,C0,00,00,0F
1660 DATA FE,70,00,38,3C,07,C0,00,00,FE,3F,00,03,FF,00,00,00,00,00,F0,00,00,18
1670 DATA 00,00,00,06,03,F0,70,1F,00,30,C3,01,00,C0,00,60,38,00,06,00,30,F8,00
1680 DATA 1F,00,05,FF,C5,C7,00,FE,0C,00,00,00,00,06,00,00,00,30,C0,00,00,00,0C
1690 DATA 03,60,00,00,01,83,00,00,00,1E,*
1700 DATA ﾊﾊｶｴﾔﾃ♠ﾍﾇ/ﾐﾉ♦ﾚ/;●ﾌｶｴﾐﾅﾌﾓﾔﾅ♦ｿ1,ﾅ♦ﾚｴﾁﾙﾅﾖﾔﾚ;ﾛﾔﾁﾌ/ﾑﾆ/ﾃﾎ/
1710 DATA ﾌｼﾆJ◥ﾈﾏ/ｴﾇﾐ;ﾆOﾐ/ﾐ◥?ﾜｳｴﾊ♦ﾓ/ｴﾊﾙ◣ﾃﾇ/ｻ;ﾐﾙﾌﾈｭｿﾐ●ﾂｱ?ﾆOﾐ/ﾐJOO?ﾌｼﾆJﾅﾌﾄﾓ◢♣ﾃﾆ;●ﾐ
ﾌﾚｴﾅﾟﾄﾖｴ●ﾋ/ﾔ?ﾍﾈ/ﾖｴﾇ♦♥ｱﾂﾔｱｶ;ﾁﾐﾄﾐﾙﾐ/ｱ?ｭﾎ/ﾐ/ﾆ●ﾆ♥ﾆﾛ?ﾏ♦ﾚｴﾅﾟﾄﾆ/;ﾚﾂﾁﾆ/ｿﾈ♥ﾙﾆﾓ?ﾐﾙﾌﾄﾐｷｭﾙﾐ/
11?ﾆOﾐ/ﾐJﾁ♦ﾚｴﾍﾝ/ﾓﾌ;ﾈOﾓ/ﾂﾐﾊﾔﾐ/ｿﾐﾙﾆ1?ﾌｼﾆJ;ﾏﾙﾔﾅ♠ｴﾆOﾐ/ﾐ◥ｴ?ﾌﾖ◣ﾈｻﾙﾖｴ;ﾛ/ﾆ/ﾁ♥ｭ◤ﾚ/?●ﾆ/ﾟﾄﾖ
ﾌｷﾎｿ111
1720 DATA ﾆOﾐ/ﾐJ;ﾔﾔ/ｷﾐ/ｿ1?ﾁﾈﾔﾃﾖｴ;"/ﾛｾﾃﾚOﾂ◤ｭﾂｿ1,ﾅﾖJﾈﾜ/ｿ;●ﾐﾌﾙﾟﾉﾐ/?ｵｵｵﾌﾆﾌｴﾅﾟﾄﾚ;ﾁﾙﾆﾐ
ﾖﾚﾆﾓﾗｵｵｵ,ﾆOﾐ/ﾐJﾅﾟﾄﾆ/Aﾚ/O;ﾉ/ﾍｭｴ◢♣ﾀﾐ/ｿﾐﾎ/ｵ
1730 DATA ﾓOﾆﾙOﾅﾅﾔ/♣"/ﾃOﾆOﾐ/ﾐ,ﾆ♦ﾚｴﾉ/Oﾎﾖ0ﾐﾔ/♠ﾒﾈﾊﾔOﾆ/ﾓ/ﾇﾐ,ﾏﾌﾓｴﾌ/ﾜ/Oﾙ0ﾌｽﾈｷﾂﾖ0ﾆｿﾐﾙﾓ/
ﾁ♥,ﾌﾆﾌｴﾊﾙﾊ/Oﾆ♦ｶO=ﾐｻﾙﾚOﾂｭﾂ,ﾂｿﾎﾒﾖｴ◥♥ﾔOﾆﾐﾇ/ﾖｭ♠ｴﾌﾁ●ﾎｭ♥O◥ﾎﾂOｶ,ﾍﾊ/ﾌﾐﾏﾃﾓ/ﾁ♥ｵｵｵ
```

★影さんはいつも遊んでいる（文句を言っている）けども，それが影さんの仕事なんですか？ぜひ教えてください。（福井県坂井郡・西前真広14才）……【影：私の仕事は，どうも誤解を受けやすいようだな。うーん。Dr.D：何がうーん，じゃ。困ったもんだ。】



FM77AVシリーズ(F-BASIC V3.3)用

赤いカードを青にする。マコちゃんたらアルカリ性？

移植版

OPEN HAND

オープン ハンド

宇都宮　正人

●最初に

ベーマガ'89年12月号の森沢桃子さんのMSX用の「OPEN HAND」の移植です。

●遊びかた

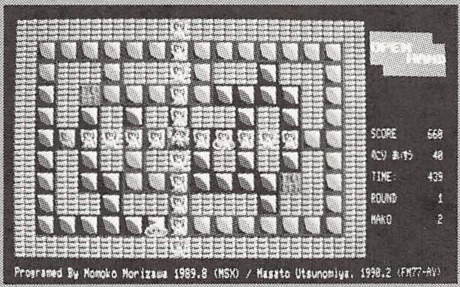
マコちゃんを，ジョイスティック1で動かします。赤いカードの上を通れば青に変わって，おこずかい10点もらえます。

DOCAN（どっかん！）カードは，すらいむくんが通るたびに色が変化して，緑のときはマコちゃんも通れますが，黄色だとどっかんとやられてしまいます。

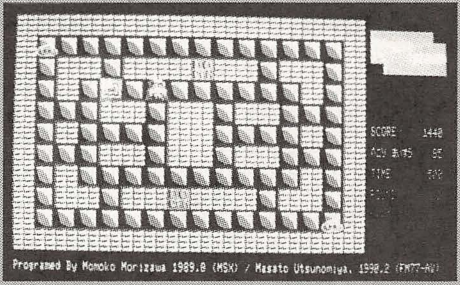
カラーカードにのっかると妖精が4方向に飛びだして，すらいむくんをつかまえます。すると，すらいむくんはしばらく動けなくなり，残り時間分の得点がも



▲《写真1》タイトル画面です。ジョイスティック専用，というのが残念かな？



◀《写真2》赤いカードの上を通ってすべて青に変えれば，1面クリア。妖精アタックでスライムを止めちゃえ！



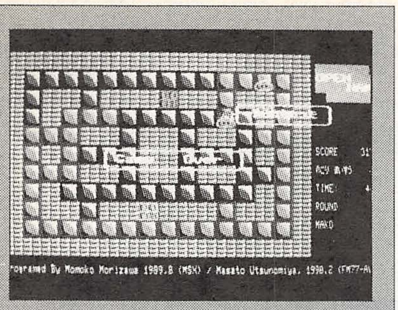
◀《写真3》2面は，まず内側のカードを先に変えると楽かな。黄色のDOCANカードに気をつけて

《リスト1》キャラクター定義のプログラム・リスト

```
1000 'OPENs
1010 CLEAR,&H3FFF:CLS:PRINT "Now Setting.
1020 L= 1010 :F= 10 :FOR J=&H4000 TO &H488F STEP 16
1030 C=0:FOR I=0 TO 15:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
1040 C=(C+A) MOD &HFF:POKE I+J,A:NEXT:READ A$
1050 IF C<>VAL("&H"+A$) THEN  1060 ELSE L=L+F:NEXT:END
1060 PRINT "ERROR IN ";L:END
1070 '     +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
1080 DATA AE,68,E6,01,F7,40,E9,AE,66,EC,84,58,49,58,49,58, 43
1090 DATA 49,58,49,58,49,FD,41,05,C3,00,1F,FD,41,09,AE,64, 0F
1100 DATA EC,84,58,49,58,49,58,49,58,49,FD,41,07,C3,00,0F, 11
1110 DATA FD,41,0B,34,76,B6,40,E9,81,03,24,3B,BD,40,CC,7F, 04
1120 DATA 41,03,86,1C,B7,41,04,86,07,B7,41,0D,86,01,B7,41, F7
1130 DATA 0E,8E,41,02,C6,40,F7,41,0F,C6,07,10,8E,FC,80,8D, A6
1140 DATA 63,B6,40,E9,48,CE,40,EA,AE,C6,C6,20,8D,56,8D,6E, C2
1150 DATA 86,02,B7,41,0E,20,05,86,00,B7,41,0E,86,80,B7,41, 42
1160 DATA 03,86,1E,B7,41,04,7F,41,0D,C6,60,F7,41,0F,C6,07, AF
1170 DATA 8E,41,02,10,8E,FC,80,8D,33,8D,29,B6,40,E9,48,CE, 5D
1180 DATA 40,F0,AE,C6,C6,30,8D,1C,8D,34,8D,20,10,8E,FC,80, D2
1190 DATA 6F,A0,6F,A0,86,64,A7,A0,C6,60,E7,A0,C6,30,8D,04, 8B
1200 DATA 8D,1C,35,F6,EE,81,EF,A1,5A,26,F9,39,1A,40,B6,FD, 9A
1210 DATA 05,2B,F9,86,80,B7,FD,05,B6,FD,05,2A,FB,39,7F,FD, 82
1220 DATA 05,7D,FD,05,2A,FB,1C,AF,39,00,41,10,41,90,41,50, 65
1230 DATA 41,D0,42,90,43,50,44,10,44,D0,45,90,46,50,47,10, A5
1240 DATA 47,D0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00, 18
1250 DATA 01,FF,FE,00,01,FF,FE,00,1F,FF,FF,E0,01,FF,FF,00, 01
1260 DATA 01,FF,FF,80,03,FF,FF,C0,07,FF,FF,0E,0F,FF,FF,F8, 62
1270 DATA 1F,FF,FF,FC,1F,FF,FF,FC,1F,FF,FF,FC,1F,FF,FF,FC, 70
1280 DATA 3F,FF,FF,FE,3F,FF,FF,FE,7F,FF,FF,FF,7F,FF,FF,FF, 7B
1290 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,1F,F8,00,00,7F,FE,00, 96
1300 DATA 0E,FF,FF,70,04,FF,FF,20,04,FF,FF,20,02,FF,FF,40, 09
1310 DATA 07,FF,FF,E0,02,3F,FC,40,01,1F,F8,80,00,3F,FC,00, 3C
1320 DATA 00,7F,FE,00,00,FF,FF,00,03,FF,FF,C0,00,1C,1C,00, 7A
1330 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00, 00
1340 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0F,F0,00, 00
1350 DATA 01,FF,FF,00,0F,FF,FF,E0,3F,FF,FF,F8,7F,FF,FF,FE, A7
1360 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,3F,FF,FF,FC,07,FF,FF,E0, 24
1370 DATA 01,7F,FE,00,01,5F,FE,00,15,57,FF,E0,00,00,00,00, 2C
1380 DATA 00,11,10,00,00,11,10,00,00,4D,52,00,0B,CF,F3,F8, A9
1390 DATA 17,FF,FF,FC,17,F5,FF,FC,17,C0,21,FC,17,CF,ED,7C, 65
1400 DATA 2B,81,1A,BA,2A,01,0A,2A,55,00,00,95,50,00,00,05, 21
1410 DATA 00,00,02,00,00,00,00,00,00,00,00,01,5F,FD,00, 60
1420 DATA 01,79,9F,80,02,F9,9F,C0,05,B7,ED,E0,00,30,0C,10, CE
1430 DATA 00,1F,FC,04,00,35,FE,00,00,15,74,00,00,2F,FE,00, 0C
1440 DATA 00,2B,BB,00,00,AB,BB,80,00,AA,92,C0,05,AA,AA,D0, F7
1450 DATA 00,04,AE,00,00,00,26,00,00,00,01,40,00,0A,00,00, 24
1460 DATA 00,19,98,00,00,19,98,00,00,07,E0,00,01,42,80,B8, C7
1470 DATA 01,45,5C,2C,00,40,02,28,00,05,50,00,00,00,00,00, 8E
1480 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00, 00
1490 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00, 00
1500 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0F,F0,00, 00
1510 DATA 01,FF,FF,00,0E,FF,FF,E0,3B,FF,FF,F8,6B,E3,C7,FE, 3A
1520 DATA EB,E3,C7,FD,EA,FF,FF,F7,3A,AF,FF,DC,07,FF,FF,E0, 27
1530 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00, 00
1540 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,02,B0,00, B2
1550 DATA 00,00,07,00,00,00,00,E0,00,00,02,88,00,00,00,00, 72
1560 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00, 00
1570 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00, 00
1580 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0F,F0,00, 00
1590 DATA 01,F0,0F,00,0E,00,00,E0,39,54,2A,88,40,00,00,06, 76
1600 DATA C0,00,00,01,C0,00,00,03,38,00,00,1C,07,FF,FF,E0, C1
1610 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,17,F8,00, 10
1620 DATA 0E,00,00,70,04,08,88,20,04,08,88,20,02,02,A0,40, CC
1630 DATA 03,0B,F0,C0,02,0D,70,40,01,1B,78,80,00,3F,FC,00, D0
1640 DATA 00,5B,DE,00,00,BA,DF,00,02,AA,D7,C0,00,00,00,00, 1A
1650 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,17,F8,00, 10
1660 DATA 0E,00,00,70,04,19,98,20,04,19,98,20,02,07,E0,40, 54
1670 DATA 07,AB,F5,E0,02,25,74,40,01,09,78,80,00,04,2C,00, 98
1680 DATA 00,00,04,00,00,00,02,00,00,00,00,80,00,14,14,00, AE
1690 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,1F,F8,00,00,60,56,00, CE
1700 DATA 00,AA,BF,00,04,B9,9B,20,04,B9,9B,20,02,AF,F5,40, 45
1710 DATA 07,A0,05,E0,02,28,14,40,01,1B,78,80,00,3F,FC,00, 5D
1720 DATA 00,5B,DE,00,00,BA,DF,00,02,AA,D7,C0,00,14,14,00, 42
1730 DATA 88,88,88,88,10,0F,10,0F,95,01,95,01,15,50,15,50, 58
1740 DATA 88,88,88,88,10,0F,10,0F,95,01,95,01,15,50,15,50, 58
1750 DATA 88,88,88,88,10,0F,10,0F,95,01,95,01,15,50,15,50, 58
1760 DATA 88,88,88,88,10,0F,10,0F,95,01,95,01,15,50,15,50, 58
1770 DATA 22,22,22,22,AA,AF,AA,AF,2A,AB,2A,AB,AA,AA,AA,AA, 93
1780 DATA 22,22,22,22,AA,AF,AA,AF,2A,AB,2A,AB,AA,AA,AA,AA, 93
1790 DATA 22,22,22,22,AA,AF,AA,AF,2A,AB,2A,AB,AA,AA,AA,AA, 93
1800 DATA 22,22,22,22,AA,AF,AA,AF,2A,AB,2A,AB,AA,AA,AA,AA, 93
1810 DATA 00,00,00,00,2F,FF,2F,FF,2A,FF,2A,FF,2A,AF,2A,AF, 66
1820 DATA 00,00,00,00,2F,FF,2F,FF,2A,FF,2A,FF,2A,AF,2A,AF, 66
1830 DATA 00,00,00,00,2F,FF,2F,FF,2A,FF,2A,FF,2A,AF,2A,AF, 66
1840 DATA 00,00,00,00,2F,FF,2F,FF,2A,FF,2A,FF,2A,AF,2A,AF, 66
1850 DATA 00,00,00,00,00,00,00,07,FF,FF,E0,07,FF,FF,E0, CF
```

★「ラジオの製作」という本に影という志村けんみたいな人がでていました。一体何なんでしょう？（群馬県前橋市・芝田直樹16才）……

【影：ラ製やらチェッカーやらあくせすルーム等に多数の影が存在していますが，じつは私の名を語る別人だとは誰も思うまい。】



▲《写真４》あらら，つかまってしまいました。スライムはけっこう頭がいいゾ

らえます。

すべての赤いカードが青になれば，ボーナスがもらえてつぎの面へ。すらいむくんにつかまったりDOCANカードにやられたり，時間がなくなると１ミス。５面終わるか３ミスでおしまい。

●プログラム

リスト１のキャラ定義プログラムを入力，実行後に**リスト２**を入力，実行ではじまります。すごく長くなってしまったけど，ガンバって入力してください。

●さいごに

このプログラムは，高校(西寝屋川)の卒業式の日に完成したものです。

森沢さん，これからもおもしろいゲーム作ってください。

●参考にしたもの　・ベーマガ'89年12月号　MSX用「OPEN HAND」

```
1860 DATA 00.1F.FF.E0.00.01.FF.E0.00.00.7F.E0.00.00.1F.E0. 42
1870 DATA 00.00.07.E0.00.00.03.E0.00.00.01.E0.00.00.00.E0. 8E
1880 DATA 00.00.00.60.00.00.00.60.00.00.00.00.00.00.00.00. C0
1890 DATA 55.55.55.55.55.55.55.55.57.FF.FF.F5.57.FF.FF.F5. 45
1900 DATA 57.FF.FF.F5.57.FF.FF.F5.57.FF.FF.F5.53.FF.FF.F5. 31
1910 DATA 53.FF.FF.F5.51.FF.FF.F5.51.FF.FF.F5.50.7F.FF.F5. 9D
1920 DATA 50.0F.FF.F5.50.00.FF.F5.55.55.55.55.55.55.55.55. 46
1930 DATA 00.00.00.00.00.00.00.00.00.05.55.E0.00.00.15.60. B0
1940 DATA 00.00.05.40.00.00.01.40.00.00.00.40.00.00.00.40. 07
1950 DATA 00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00. 00
1960 DATA 00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00. 00
1970 DATA 55.55.55.55.55.55.55.55.57.FF.FF.F5.57.FF.FF.F5. 45
1980 DATA 57.FF.FF.F5.57.FF.FF.F5.57.FF.FF.F5.53.FF.FF.F5. 31
1990 DATA 53.FF.FF.F5.51.FF.FF.F5.51.FF.FF.F5.50.7F.FF.F5. 9D
2000 DATA 50.0F.FF.F5.50.00.FF.F5.55.55.55.55.55.55.55.55. 46
2010 DATA 00.00.00.00.00.00.00.00.00.02.AF.E0.00.00.02.E0. 75
2020 DATA 00.00.02.A0.00.00.00.A0.00.00.00.20.00.00.00.20. 83
2030 DATA 00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00. 00
2040 DATA 00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00. 00
2050 DATA 00.00.00.00.00.00.00.00.00.2A.AF.E0.00.0A.AA.E0. 50
2060 DATA 00.00.AA.A0.00.00.2A.A0.00.00.0A.A0.00.00.02.A0. 63
2070 DATA 00.00.02.A0.00.00.00.A0.00.00.00.A0.00.00.00.20. 04
2080 DATA 00.00.00.20.00.00.00.20.00.00.00.00.00.00.00.00. 40
2090 DATA 00.00.00.00.00.00.00.00.00.07.F0.07.E0.07.08.1E.18. 25
2100 DATA 07.04.1E.18.07.04.1E.18.07.08.1E.18.07.F0.07.E0. A7
2110 DATA 00.00.00.00.03.E1.F1.C4.07.33.89.E4.07.03.89.FC. D4
2120 DATA 07.03.F9.CC.07.33.89.C4.03.E3.89.C4.00.00.00.00. 8E
2130 DATA 00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00. 00
2140 DATA 00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00. 00
2150 DATA 00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00. 00
2160 DATA 00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00. 00
2170 DATA AA.AA.AA.AA.7F.FF.FF.FF.A0.0F.E0.1F.60.E7.81.C7. 6B
2180 DATA A0.F3.81.C7.60.F3.81.C7.A0.E7.81.C7.60.0F.E0.1F. BC
2190 DATA BF.FF.FF.FF.70.1E.0C.33.A0.88.64.13.60.F8.64.03. EE
2200 DATA A0.F8.04.23.60.88.64.33.B0.18.64.33.7F.FF.FF.FF. 21
2210 DATA 00.00.00.00.00.00.00.00.00.07.F0.07.E0.07.08.1E.18. 25
2220 DATA 07.04.1E.18.07.04.1E.18.07.08.1E.18.07.F0.07.E0. A7
2230 DATA 00.00.00.00.03.E1.F1.C4.07.33.89.E4.07.03.89.FC. D4
2240 DATA 07.03.F9.CC.07.33.89.C4.03.E3.89.C4.00.00.00.00. 8E
2250 DATA AA.AA.AA.AA.7F.FF.FF.FF.A0.0F.E0.1F.60.E7.81.C7. 6B
2260 DATA A0.F3.81.C7.60.F3.81.C7.A0.E7.81.C7.60.0F.E0.1F. BC
2270 DATA BF.FF.FF.FF.70.1E.0C.33.A0.88.64.13.60.F8.64.03. EE
2280 DATA A0.F8.04.23.60.88.64.33.B0.18.64.33.7F.FF.FF.FF. 21
2290 DATA AA.AA.AA.AA.7F.FF.FF.FF.A0.0F.E0.1F.60.E7.81.C7. 6B
2300 DATA A0.F3.81.C7.60.F3.81.C7.A0.E7.81.C7.60.0F.E0.1F. BC
2310 DATA BF.FF.FF.FF.70.1E.0C.33.A0.88.64.13.60.F8.64.03. EE
2320 DATA A0.F8.04.23.60.88.64.33.B0.18.64.33.7F.FF.FF.FF. 21
2330 DATA FF.FF.00.00.FF.FF.00.00.FF.FF.FF.F8.FF.FF.00.18. 11
2340 DATA FF.FF.00.18.FF.FF.FF.18.FF.FF.03.18.FF.FF.03.18. 66
2350 DATA 18.C0.03.18.18.C0.03.18.18.FF.FF.18.18.00.00.18. 48
2360 DATA 18.00.00.18.1F.FF.FF.F8.00.00.00.00.00.00.00.00. 48
2370 DATA 00.00.AA.AA.00.00.AA.AA.00.00.00.00.0A.08.00.AA.AA. 12
2380 DATA 08.00.AA.AA.08.00.01.AA.08.40.A9.AA.08.40.A9.AA. 4A
2390 DATA EF.7F.01.08.EF.7F.01.08.EF.00.01.08.EF.FF.00.08. E1
2400 DATA EF.FF.00.08.E0.00.00.08.FF.FF.00.00.FF.FF.00.00. E0
2410 DATA 00.00.AA.AA.00.00.AA.AA.1F.FF.FF.FA.18.00.AA.BA. 42
2420 DATA 18.00.AA.BA.18.FF.FF.BA.18.C0.AB.BA.18.C0.AB.BA. CE
2430 DATA 18.C0.AB.BA.18.C0.AB.BA.18.FF.FF.BA.18.00.AA.BA. CE
2440 DATA 18.00.AA.BA.1F.FF.FF.FA.00.00.AA.AA.00.00.AA.AA. 42
```

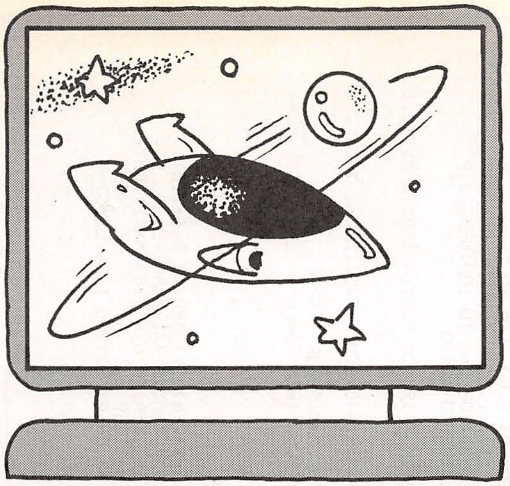
《リスト２》移植版OPEN HANDのメイン・プログラム・リスト

```
10 '♥ OPEN HAND ♥♥♥♥♥
20 '♥ Momoiro Sweet Box 1989.8 / Masato Utsunomiya. 1990.2 ♥♥♥♥♥
30 '♥ INITIALIZE ♥♥♥♥♥
40 SCREEN0:CONSOLE ....1:RANDOMIZE TIME/4
50 CLEAR.&H3FFF:CLS:DEFINT A-Z
60 CHRPUT=&H4000:DIM BX(1).BY(1).BM(1).BF(1).VX(8).VY(8).C$(5).M2$(3).MAP(16.12)
:A%=0
70 DEF FNV(A$.A)=VAL("&H"+MID$(A$.A*2+1.2)):GOSUB 890
80 HS=270
90 GOSUB 780:SC=0:RO=1:MT=2:RESTORE 930:READ A$
100 BR=7-RO:DT=-3:TI=500:F=0:MU=0:GOSUB 600
110 ' ♥ MAKO ♥♥♥♥♥
120 A=STICK(1):X=MX+VX(A):Y=MY+VY(A):IF A=0 THEN 290
130 A=MAP(X.Y):IF A<>0 THEN C=MAP(MX.MY)+3:CALL CHRPUT(C.MX.MY):MX=X:MY=Y:C=0:CA
LL CHRPUT(C.MX.MY)
140 ON A+1 GOTO 290.150.290.290.170.180
150 B=127:GOSUB 870:SC=SC+1:DT=DT-1:LOCATE 73.10:PRINTUSING "#####":SC:LOCATE 76
.12:PRINTUSING "###":DT
160 MAP(MX.MY)=2:C=5:CALL CHRPUT(C.X.Y):C=0:CALL CHRPUT(C.X.Y):IF DT THEN 290 EL
SE 490
170 F=1:GOTO 290
180 AL=1:MAP(MX.MY)=2
190 B=127-AL*7:GOSUB 870:AF=4:FOR I=0 TO 3:X=MX+VX(I*2+1)*AL:Y=MY+VY(I*2+1)*AL
200 IF X<0 OR X>15 OR Y<0 OR Y>10 THEN AF=AF-1:GOTO 220
210 GOSUB 440:C=2:CALL CHRPUT(C.X.Y)
220 NEXT:AL=AL+1:IF AF THEN 190
230 AL=1
240 AF=4:FOR I=0 TO 3:X=MX+VX(I*2+1)*AL:Y=MY+VY(I*2+1)*AL
250 IF X<0 OR X>15 OR Y<0 OR Y>10 THEN AF=AF-1:GOTO 270
260 C=MAP(X.Y)+3:CALL CHRPUT(C.X.Y)
270 NEXT:AL=AL+1:IF AF THEN 240
280 ' ♥ SLIME KUN ♥♥♥♥♥
290 FOR I=0 TO 1:IF BF(I)<>0 THEN BF(I)=BF(I)-1:C=1:CALL CHRPUT(C.BX(I).BY(I)):F
OR A=1 TO 80:NEXT:GOTO 400
300 X=BX(I)+VX(BM(I)):Y=BY(I)+VY(BM(I)):A=MAP(X.Y):IF RND(1)*20<BR THEN 390
310 IF A=3 THEN MAP(X.Y)=4:ELSE IF A=4 THEN MAP(X.Y)=3
320 IF A<>0 THEN C=MAP(BX(I).BY(I))+3:CALL CHRPUT(C.BX(I).BY(I)):BX(I)=X:BY(I)=Y
:C=1:CALL CHRPUT(C.BX(I).BY(I)):GOTO 340
330 IF BM(I) MOD 4=3 THEN BM(I)=10-BM(I) ELSE BM(I)=6-BM(I)
340 ON BM(I) GOTO 370.10.350.10.370.10.350
350 IF I=0 THEN A=-2-(MY>Y)*4 ELSE A=-2-(MY>=Y)*4
360 IF A AND MAP(X.Y+A/2)<>0 THEN BM(I)=3+A:GOTO 390:ELSE GOTO 390
370 IF I=0 THEN A=-2-(MX>X)*4 ELSE A=-2-(MX>=X)*4
380 IF A AND MAP(X+A/2.Y)<>0 THEN BM(I)=5-A
390 IF MX=BX(I) AND MY=BY(I) THEN F=1
400 NEXT
410 ' ♥ TIME ♥♥♥♥♥
420 TI=TI-1:LOCATE 76.14:PRINTUSING "###":TI:IF TI AND F=0 THEN GOTO 120:ELSE540

430 ' ♥ SLIME KUN CHECK ♥♥♥♥♥
440 FOR J=0 TO 1:IF X<>BX(J) OR Y<>BY(J) THEN 470
450 B=64:GOSUB 870:SC=SC+TI*20:LOCATE 73.10:PRINTUSING "#####0":SC
460 BF(J)=15
470 NEXT:RETURN
480 ' ♥ ROUND CLEAR sub ♥♥♥♥♥
490 GOSUB 830:X=23:Y=Y-1:MSG$="Round  Clear":GOSUB 840
500 PLAY ....."T180V15L8R405CDCDEFEFGAGAB>C<B>CR1"."T180L8V13R404EFEFGAGAFEFEGAGA
"
510 SC=SC+TI*20:RO=RO+1:READ A$:LOCATE 73.10:PRINTUSING"#####0":SC
520 FOR I=0 TO 8000:NEXT:IF RO<6 GOTO 100:ELSE GOTO 570
530 ' ♥ PLAY MISS and GAVE OVER sub ♥♥♥♥♥
540 X=MX*4+3:Y=MY*2+(X>0):MSG$="┌──────┐":GOSUB 840:Y=Y+1:MSG$="| ﾔﾗﾚﾁｬｯﾀ |":
GOSUB 840:Y=Y+1:MSG$="└──────┘":GOSUB 840
550 PLAY....."T180L8V14R405C<B>C<BAGAGFEFEDCDCR1"."T180V13L8R404AGAGFEFEAGAGFEFE"

560 FOR I=0 TO 8000:NEXT:MT=MT-1:IF MT>-1 GOTO 100
570 GOSUB 830:X=23:Y=Y-1:MSG$="Game   Over":GOSUB 840
580 FOR I=0 TO 6000:NEXT:IF HS<SC THEN HS=SC
590 GOTO 90
600 ' ♥ SET ROUND sub ♥♥♥♥♥
610 CLS:FOR Y=0 TO 21 STEP 2:FOR X=0 TO 31 STEP 2
620 IF X MOD 16=0 THEN B=FNV(A$.X¥16+Y)
630 C=B MOD 2:B=B¥2:A=4-C:X1=X/2:Y1=Y/2:CALL CHRPUT(A.X1.Y1)
640 MAP(X/2.Y/2)=A-3:DT=DT+1-C:NEXT:NEXT:FOR I=0 TO 2
650 X=FNV(A$.22+I*2)/2:Y=FNV(A$.23+I*2)/2:MAP(X.Y)=3-(I=2)*2:A=6-(I=2)*2:CALL CH
RPUT(A.X.Y):NEXT
660 MX=FNV(A$.28)/2:MY=FNV(A$.29)/2:A=0:CALL CHRPUT(A.MX.MY)
670 FOR I=0 TO 1:BX(I)=FNV(A$.30+I*2)/2:BY(I)=FNV(A$.31+I*2)/2
680 A=1:CALL CHRPUT(A.BX(I).BY(I)):BM(I)=7:BF(I)=0:NEXT
690 LINE(520.8)-(619.32).PSET.1.BF:LINE(540.16)-(639.40).PSET.1.BF
700 X=65:Y=2:MSG$="OPEN":GOSUB 840:X=72:Y=3:MSG$="HAND":GOSUB 840
710 LOCATE 0.23:PRINT"Programed By Momoko Morizawa 1989.8 (MSX) / Masato Utsunom
iya. 1990.2 (FM77-AV)"
720 LOCATE 65.10:PRINTUSING"SCORE    #####0":SC
730 LOCATE 65.12:PRINTUSING"ﾉｺﾘ ﾏｲｽｳ    ###":DT
740 LOCATE 65.14:PRINTUSING"TIME:       ###":TI
750 LOCATE 65.16:PRINTUSING"ROUND        ##":RO
760 LOCATE 65.18:PRINTUSING"MAKO         ##":MT:RETURN
770 ' ♥ TITLE sub ♥♥♥♥♥
780 CLS:WIDTH40.25:X=30:Y=10:MSG$="OPEN HAND":GOSUB 840
790 X=23:Y=14:MSG$="HI SCORE":GOSUB 840
800 LOCATE 23.14:PRINT USING "#####0":HS
810 X=29:Y=18:MSG$="PUSH TRIGGER":GOSUB 840
820 IF (STRIG(1)ORSTRIG(3))=0 THEN 820 ELSE WIDTH 80.25:RETURN
830 X=20:Y=10:MSG$="┌──────────┐":GOSUB 840:Y=11:MSG$="|            |":GOSUB
 840:Y=12:MSG$="└──────────┘":GOSUB 840:RETURN
840 FOR I=0 TO 3:SYMBOL(X*8+I.Y*8).MSG$.2.1.7:NEXT:RETURN
850 ' ♥ PLAY WAIT sub ♥♥♥♥♥
860 ' ♥ SOUND sub ♥♥♥♥♥
870 SOUND 0.B MOD 256:SOUND 1.B¥256:SOUND 11.23:SOUND 12.13:SOUND 13.9:SOUND 8.1
6:RETURN
880 '♥ READ DATA sub ♥♥♥♥♥
890 FOR I=0 TO 8:READ VX(I).VY(I):NEXT:RETURN
900 ' ♥ MOVE data ♥♥♥♥♥
910 DATA  0. 0. 0.-1. 0. 0. 1. 0. 0. 0. 0. 1. 0. 0.-1. 0. 0. 0
920 ' ♥ ROUND data ♥♥♥♥♥
930 DATA FFFF0180EDB605A055AB1188D5A05A06DB70180FFFF0606180E0E0A100202121C12
940 DATA FFFF0180EDB605A0B18D85A1B18D05A06DB70180FFFF10040E1008060C0602021C12
950 DATA FFFF8181ADB50180ADB50180ADB50180ADB58181FFFF0E060E0E0E0A0E0A060E1406
960 DATA FFFF01E0B5ED0180B5AD0180B5AD0180B7AD0780FFFF1806060E0C0A120A06121802
970 DATA FFFF01806DB705A0B5AD0180B5AD05A0EDB60180FFFF060A180A120A0C0A08041610
980 ' ♥ MAKOﾁｬﾝﾊ. ﾏﾎｳﾂｶｲ ﾃﾞｽ. ♥♥♥♥♥
```


★かげさん君はパソコンを何台こわしましたか？お願いだからTOWNSだけはこわさんでくれょー。(神奈川県藤沢市・久野彰史14才)……【影：大丈夫，こわしはせん。編：と言いつつどこに座ってんですか？影：FM TOWNS本体。編：ちゅ〜〜。】



FM TOWNS(F-BASIC386)用

パチンコと思ったら大まちがい，極難シューティング

METAL BALL（メタル ボール）

おちゃまつ

遊びかた

RUNしてしばらくすると，タイトルがでます。RUNボタンを押してゲーム・スタートしてください。

自機をTOWNSパッドで8方向に移動，Ⓐボタンで METALBALL 発射，Ⓑボタンで回転です。

攻略法

○**ザコ1**　METALBALLを発射して，遠距離でやっつける。よけるときは，大きくよける。

○**ザコ2**　METALBALLを発射することをできるだけさけ，よけたほうがいい。よけきれないときは，MATALBALLを回転させてやっつける。

○**ザコ3**　画面一番下にいて，METALBALLを回転させてやっつける。

○**ボス1**　METALBALLを当ててやっつける。画面の右か左に追いだせばやっつけたことになる。

○**ボス2**　移動するときは敵の弾を引きつけてからにすること。

その他

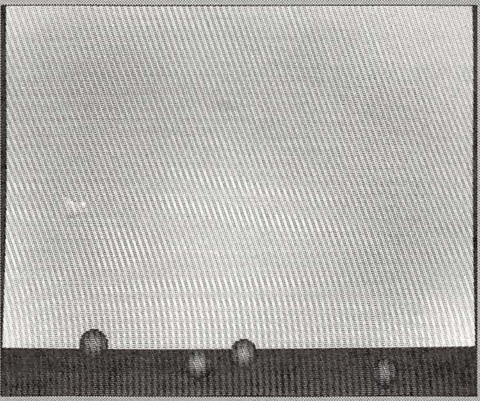
このゲームは全2面です。自機は1機。このゲームの難易度を変えるには11140行，10610行，10800行のFOR文のTOの後の値を変えてください。それぞれ，ザコの1画面中の数(0～2)，ボス1の弾数(0～2)，ボス2の弾数(0～4)となっています。

《第1表》主な変数表

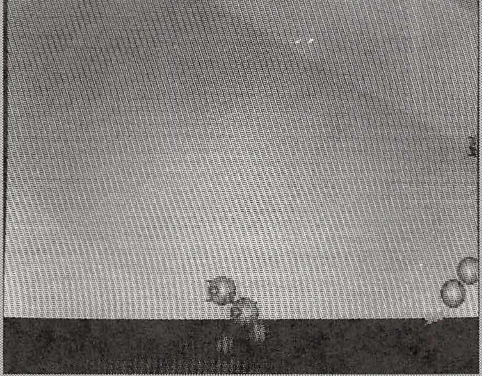
変数	内容
ST	面数
FB	ボス2のHP
X, Y	自機の座標
EX(E), EY(E)	ザコの座標
BX, BY	ボス1の座標
QX(I), QY(I)	ボス1の弾の座標
FX, FY	ボス2の座標
AX(S), AY(S)	ボス2の弾の座標
EH, ET, Z	カウンタ



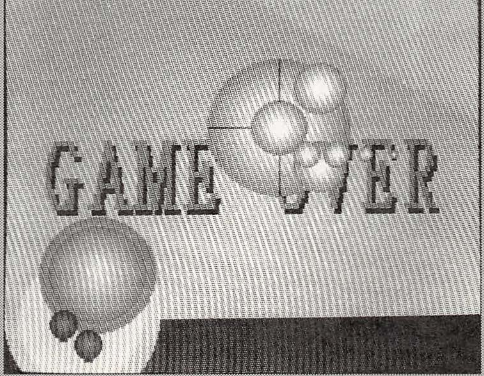
◀《写真1》タイトル画面だ。日本語に訳すと鉄球になる。



◀《写真2》おおっ！これはバリバリの横スクロール・シューティングだ



◀《写真3》ザコ2がでてくるまでは右下で右ナナメ上に撃っていると死なないゾ



◀《写真4》ボスだ～！いきなりやられてしまった…1ミスで終わりというのは，きてます

★土曜深夜24：00～2：00放送の「青春ラジメニア」(ラジオ関西)ではアニメ，特撮，ドラマ，みんなの歌，ゲーム・ミュージックがかかるのでぜひ聴いてください（香川県善通寺・CGC羚於22才）……【影：私は良い子だからその時間は眠ってるな。グー。】

あとゲーム中はBASIC CDを抜かないでください。

最後に

小道，薄井おぼえているか？俺はもと庚午中学一年一組だー。

●参考にしたもの

・グラディウス(コナミ)・原始島(SNK)

CHECKER FLAG

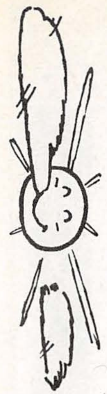
Dr. D：TOWNSの投稿も最近は増えてきて，ワシも宮沢ちゃんもうれしく思っとるぞ。この調子でユーザーの諸君はがんばってくれたまえ。

編：ところで。このゲームはどうですか。

Dr. D：うーん，しかしきれいじゃ。キャラもちゃんと球に見えるからのう。この球というのは目に優しくてじつによい。さすがTOWNSじゃ。

編：X68KやPC-98ユーザー はぜひ移植に挑戦してみてほしいですね。

Dr. D：うむ。



METAL BALLのプログラム・リスト

```
10000 '**********************
10010 '***    METAL BALL    ***
10020 '***   By Ochamatu    ***
10030 '**********************
10040 '*** ｼｮｷ ***
10050 SCREEN@1:SPRITE ON:SPRITE SCREEN (32,0):DIM C%(289)
10060 '*** CHARACTER PATTERN DRAW ***
10070 CLS:VIEW (192,0)-(511,239):SYMBOL (0,200),"Please Wait",1,1,2,,,5
10080 FOR I=0 TO 15:C=I*10+105:LINE (80,15-I)-(95,15-I),PSET,[C,C,C]:NEXT
10090 FOR I=0 TO 5:READ A,B,C,D:LINE (A,B)-(C,D),PSET,0:NEXT
10100 PAINT (80,4),0:PAINT (94,0),0:PAINT (94,14),0
10110 FOR I=0 TO 3:READ A,B,C,D,E,F:CIRCLE (A,B),C,[D*85,E*85,F*85],,,,F:N
EXT
10120 FOR I=0 TO 17:READ A,B,C,D,E,F:FOR J=0 TO C:G=(C+J)*(127/C):CIRCLE (
A,B),C-J,[D*G,E*G,F*G],,,,F:NEXT J,I
10130 FOR I=0 TO 9:READ A,B,C,D,E,F,G:LINE (A,B)-(C,D),PASTEL,[E,F,G]:NEXT

10140 FOR I=0 TO 58:CIRCLE (160,112),58-I,[I*4,I*4,I*4],,,,F:NEXT
10150 FOR J=0 TO 6:FOR I=0 TO 80:C=(RND*247)+8:LINE (I+80,112)-(I+80,132-I
-RND*36+RND*10*J),PSET,[C,C,C]:NEXT
10160 FOR I=80 TO 160:C=(RND*247)+8:LINE (I+80,112)-(I+80,I-60+RND*36+RND*
10*J),PSET,[C,C,C]:NEXT I,J
10170 FOR I=0 TO 80:PSET (I+80,96-I+RND*132),[RND*255,RND*255,0]:NEXT
10180 FOR I=80 TO 160:PSET (I+80,80+I-RND*132),[RND*255,RND*255,0]:NEXT
10190 LINE (80,16)-(100,200),PSET,0,BF:LINE (220,16)-(240,200),PSET,0,BF
10200 FOR I=112 TO 117:LINE (80,I)-(240,I),PSET,[(I-97)*10,(I-97)*10,(I-97
)*10]:NEXT
10210 FOR I=117 TO 122:LINE (80,I)-(240,I),PSET,[(142-I)*10,(142-I)*10,(14
2-I)*10]:NEXT
10220 LINE (95,112)-(90,117),PSET,0:LINE (90,117)-(95,122),PSET,0
10230 LINE (225,112)-(230,117),PSET,0:LINE (230,117)-(225,122),PSET,0
10240 PAINT (93,113),0:PAINT (93,121),0:PAINT (228,113),0:PAINT (228,121),
0
10250 '*** ｷｬﾗ ｽﾌﾟﾗｲﾄ ｾｲｻｸ ***
10260 READ SX,SY,CX,CY:PS=PA:IF SX=30 THEN 10330
10270 FOR V=1 TO CY:FOR S=1 TO CX
10280 GET@A(SX*16+(S-1)*16,SY*16+(V-1)*16)-(SX*16+S*16-1,SY*16+V*16-1),C%
10290 FOR Q=0 TO 256:IF C%(Q)=0 THEN C%(Q)=-32768:NEXT ELSE NEXT
10300 DEF SPRITE 0,PA,C%,1:PA=PA+4:NEXT S,V
10310 DEF SPRITE 1,CH,(0,0),PS,CX,CY:CH=CH+CX*CY:GOTO 10260
10320 '*** ﾀｲﾄﾙ ***
10330 CLS:CLEAR:DEFINT A-Y:VIEW:DIM FMX(104),FMY(104):ST=1:ET=300:PLAY "@1
08T255V15O6L64"
10340 FOR I=0 TO 120 STEP 4:C=I*2+15:CIRCLE (160,120),120-I,[C,C,C],,,,F:N
EXT
10350 RESTORE 11770:FOR I=0 TO 7:READ LX(I),LY(I):NEXT
10360 SYMBOL (70,100),"ＭＥＴＡＬ　ＢＡＬＬ",1,2!,3,2,,AND,5
10370 SYMBOL (60,50),"(C) おちゃまつそふと　１９９０　(Vol.1)",,7!,,7!,7,,,5

10380 SYMBOL (100,190),"Push 'RUN' Button",1,1,6,,,5
10390 IF PTRIG(1)=4 THEN CLS ELSE 10390
10400 '*** STAGE ｾｯﾃｲ ***
10410 X=32:Y=120:RO=2:SH=0:COU=0:DEF SPRITE 1,0,(X,Y),0,1,1:SPRITE 0,0,1:I
F ST=2 THEN 10730
10420 '*** STAGE 1 ***
10430 FOR I=0 TO 240:LINE (32,I)-(288,I),PSET,[I,I,255]:NEXT
10440 FOR I=200 TO 240:LINE (32,I)-(288,I),PSET,[I-68,I-165,I-190]:NEXT
10450 FOR I=14 TO 17:DEF SPRITE 1,31-I,((RND*16)*15,190+5*(I-14)),(31-I)*4
,1,1:SPRITE 0,31-I,1:NEXT:CD PLAY 2
10460 GOSUB 10980:GOSUB 11530:GOSUB 11140
10470 ET=ET+1:EH=ET/500:IF EH=4 THEN 10530
10480 FOR I=0 TO 2
10490 IF (EX(I)-HX(0))^2+(EY(I)-HY(0))^2<400+400*SH THEN EA(I)=0:PLAY "CDE
"
10500 IF (EX(I)-X)^2+(EY(I)-Y)^2<200 THEN 11550
10510 NEXT:GOTO 10460
10520 '*** STAGE 1 BOSS ***
10530 CD PLAY 4:SPRITE 6,18,256,80:SPRITE 0,18,1:BY=80:BMY=8
10540 FOR I=5 TO 13:SPRITE 0,I,0:NEXT
10550 FOR BX=256 TO 160 STEP -4:GOSUB 11520:GOSUB 10970:SPRITE 6,18,-4,0:N
EXT
10560 SPRITE 6,18,BMX,BMY:GOSUB 11520:GOSUB 10970
10570 IF BX>252 OR BX<-78 THEN 10680
10580 BX=BX+BMX:BY=BY+BMY:BMX=0:IF BY<9 OR BY>136 THEN BMY=-BMY
10590 IF (BX-HX(0)+32)^2+(BY-HY(0)+32)^2<2200 THEN PLAY "CE":BMX=IX/4:MU=-
1
10600 IF (BX-X+32)^2+(BY-Y+32)^2<2000 THEN 11550
10610 FOR I=0 TO 1:SQ=I*25:IF QA(I)=1 THEN 10640
10620 SPRITE 0,43+SQ,0:SPRITE 6,43+SQ,BX-QX(I),BY-QY(I):SPRITE 0,43+SQ,1
10630 QY(I)=BY:QX(I)=BX:QMX(I)=I*4+8:PLAY "CL16EL64":QA(I)=1
10640 QX(I)=QX(I)-QMX(I):SPRITE 6,43+SQ,-QMX(I),0:IF QX(I)<-99 THEN QA(I)=
0
10650 IF (QX(I)-X+32)^2+(QY(I)-Y+32)^2<800 THEN 11550
10660 NEXT:GOTO 10560
10670 '*** STAGE 1 CLEAR ***
10680 SPRITE 0,43,0:SPRITE 0,68,0:SPRITE 0,93,0:CD PLAY 10
10690 SYMBOL (100,110),"STAGE 1 CLEAR!",1,1,2,,,5
10700 FOR P=0 TO 420:GOSUB 10970:GOSUB 11520:FOR J=0 TO 100:NEXT J,P
10710 ST=2:FOR I=0 TO 17:SPRITE 0,I,0:NEXT:GOTO 10400
10720 '*** STAGE 2 ***
10730 CLS:FB=50:CD STOP:LOAD@ "Q:¥EARTH¥TIK1.TIF":CD PLAY 4:SPRITE 0,118,1

10740 '*** BASE MOVE ***
10750 CX=FX:CY=FY:Z=Z+.05!:FX=60*COS(Z)+47:FY=40*SIN(Z)+40:IF Z=1 THEN Z=0

10760 FMX=FX-CX:FMY=FY-CY:SPRITE 6,118,FMX,FMY:GOSUB 10970
10770 IF (FX-HX(0)+73)^2+(FY-HY(0)+73)^2<5000 THEN FB=FB-1:PLAY "CED":MU=-
1
10780 IF FB=0 THEN 10890
10790 '*** BASE ATTACK ***
10800 FOR S=0 TO 4:IF LS(S)=1 THEN 10840
10810 AX(S)=FX+72:AY(S)=FY+72:LS(S)=1
10820 DEF SPRITE 1,S+218,(AX(S),AY(S)),4*(S+218),1,1:SPRITE 0,S+218,1
10830 AMX(S)=(X-AX(S))/15+(RND*8)-4:AMY(S)=(Y-AY(S))/15+(RND*8)-4
10840 AX(S)=AX(S)+AMX(S):AY(S)=AY(S)+AMY(S):SPRITE 6,S+218,AMX(S),AMY(S)
10850 IF (AX(S)-X)^2+(AY(S)-Y)^2<100 THEN 11550
10860 IF AX(S)<32 OR AX(S)>220 OR AY(S)<32 OR AY(S)>210 THEN LS(S)=0
```


★ズバリ！つぐ美さんは25,6才でしょう。その理由は新聞社には大学・短大をでてから入社する。登場して3年なので25,6才だ。(和歌山県東牟婁群・MR★SKY15才)……【つぐ美：あら？私が登場したのはもっと前のはずよ。影：ということは年令も…？】

```
10870 NEXT:GOTO 10750
10880 '*** ENDING ***
10890 FOR I=0 TO 104:FMX(I)=(RND*32)-16:FMY(I)=(RND*32)-16:NEXT:CD STOP
10900 FOR I=118 TO 222:DEF SPRITE 1,I,(FX+80,FY+80),4*I,1,1:SPRITE 0,I,1:N
EXT:PLAY "t30@67o3c>c<c>c<cdcdcdcdcdcdcd<c1"
10910 FOR J=0 TO 20:FOR I=0 TO 104:SPRITE 6,I+118,FMX(I),FMY(I):NEXT I,J
10920 FOR I=118 TO 222:SPRITE 0,I,0:NEXT:CD PLAY 10:FOR I=0 TO 540:FOR J=0
 TO 100:NEXT J:GOSUB 10970:NEXT I
10930 CLS:SPRITE OFF:CD STOP:LOAD@"Q:¥EARTH¥TIK10.TIF"
10940 LINE (0,210)-(320,240),PSET,0,BF:COLOR 1:CD PLAY 11
10950 FOR I=0 TO 76:READ PR$:LOCATE 22,24:PRINT PR$:FOR J=0 TO 7000:NEXT J
,I
10960 GOTO 10960
10970 '*** ｼﾞｷ MOVE ***
10980 PD=PAD(1):MX=((PD=7 OR PD=6 OR PD=8)-(PD=3 OR PD=2 OR PD=4))*8
10990 MY=((PD=1 OR PD=2 OR PD=8)-(PD=5 OR PD=4 OR PD=6))*8
11000 IF X+MX<32 OR X+MX>224 THEN MX=0
11010 IF Y+MY<32 OR Y+MY>194 THEN MY=0
11020 X=X+MX:Y=Y+MY:SPRITE 6,0,MX,MY
11030 '*** METAL BALL MOVE ***
11040 FOR S=3 TO 1 STEP -1:HX(S)=HX(S-1):HY(S)=HY(S-1):NEXT:IX=0:IY=0
11050 IF SH=1 THEN 11090
11060 HX(0)=X+LX(RO):HY(0)=Y+LY(RO):PT=PTRIG(1)
11070 IF PT=2 OR PT=3 THEN RO=RO+1:IF RO=8 THEN RO=0
11080 IF PT=1 OR PT=3 THEN MU=1:SH=1 ELSE 11120
11090 IF HX(0)<16 OR HX(0)>240 OR HY(0)<16 OR HY(0)>210 THEN MU=-1
11100 IX=LX(RO)*MU:IY=LY(RO)*MU:HX(0)=HX(0)+IX:HY(0)=HY(0)+IY
11110 COU=COU+MU:IF COU=0 THEN SH=0
11120 FOR T=0 TO 3:DEF SPRITE 1,T+1,(HX(T),HY(T)),4*(T+1),1,1,0:SPRITE 0,T
+1,1:NEXT:RETURN
11130 '*** Enemy MAIN ***
11140 FOR E=0 TO 2:IF EA(E)=1 THEN 11170
11150 SPRITE 0,5+3*(EP(E)-1)+E,0:DEF SPRITE 1,5+3*(EP(E)-1)+E,(0,0),(5+3*(
EP(E)-1)+E)*4,1,1,0
11160 EP(E)=INT(RND*EH)+1:EMX(E)=0:EMY(E)=0:EC(E)=0:EM(E)=0
11170 ON EP(E) GOSUB 11330,11190,11410:NEXT:RETURN
11180 '*** ｻﾞｺ 2 MOVE ***
11190 IF EA(E)=1 THEN 11210
11200 EA(E)=1:EX(E)=RND(1)*256:EY(E)=0:SPRITE 6,8+E,EX(E),EY(E):SPRITE 0,8
+E,1
11210 IF EC(E)=1 THEN 11270
11220 EMX(E)=0:EMY(E)=0
11230 IF EY(E)-Y<0 THEN EMY(E)=8:EM(E)=5:GOTO 11270
11240 IF EY(E)-Y>0 THEN EMY(E)=-8:EM(E)=6:GOTO 11270
11250 IF EX(E)-X<0 THEN EMX(E)=12:EM(E)=2
11260 IF EX(E)-X>0 THEN EMX(E)=-12:EM(E)=0
11270 EX(E)=EX(E)+EMX(E):EY(E)=EY(E)+EMY(E)
11280 SPRITE 6,8+E,EMX(E),EMY(E):SPRITE 3,8+E,EM(E)
11290 IF EX(E)<0 OR EX(E)>255 OR EY(E)<0 OR EY(E)>239 THEN EA(E)=0
11300 IF EMX(E)<>0 THEN EC(E)=1
11310 RETURN
11320 '*** ｻﾞｺ 1 MOVE ***
11330 IF EA(E)=1 THEN 11370
11340 EA(E)=1:EX(E)=256:EY(E)=RND(1)*200:EMX(E)=(RND*8)+4:SI(E)=1
11350 IF EY(E)-Y>0 THEN EMY(E)=8 ELSE EMY(E)=-8
11360 SPRITE 6,5+E,EX(E),EY(E):SPRITE 0,5+E,1
11370 SI(E)=SI(E)-1:EX(E)=EX(E)-EMX(E):IF EX(E)<0 THEN EA(E)=0
11380 IF SI(E)=0 THEN SI(E)=ABS(EY(E)-Y)/8+4:EMY(E)=-EMY(E):AN(E)=2
11390 EY(E)=EY(E)+EMY(E):SPRITE 6,5+E,-EMX(E),EMY(E):RETURN
11400 '*** ｻﾞｺ 3 MOVE ***
11410 IF EA(E)=1 THEN 11450
11420 EMX(E)=(RND(1)*8)+1:EY(E)=200:EMY(E)=(EY(E)-Y)/2:EC(E)=1
11430 IF RND(1)*3<1 THEN EX(E)=0 ELSE EX(E)=256:EMX(E)=-EMX(E)
11440 SPRITE 6,11+E,EX(E),EY(E):SPRITE 0,11+E,1:EA(E)=1:EJ(E)=1
11450 EX(E)=EX(E)+EMX(E):EY(E)=EY(E)-EMY(E)/EJ(E):AN(E)=0
11460 SPRITE 6,11+E,EMX(E),-EMY(E)/EJ(E):EJ(E)=EJ(E)+EC(E)
11470 IF EJ(E)=10 THEN EC(E)=-1:EMY(E)=-EMY(E)
11480 IF EJ(E)=0 THEN EC(E)=1:EMY(E)=(EY(E)-Y)/2:EJ(E)=1:AN(E)=2
11490 SPRITE 4,11+E,AN(E):IF EX(E)<0 OR EX(E)>256 THEN EA(E)=0
11500 IF EMX(E)>0 THEN EMU(E)=2 ELSE EMU(E)=0
11510 SPRITE 3,11+E,EMU(E):RETURN
11520 '*** FOREST ***
11530 FOR F=14 TO 17:SPRITE 6,31-F,-4*(F-12),0:NEXT:RETURN
11540 '*** GAME OVER ***
11550 SPRITE 0,0,0:CIRCLE (X+40,Y+7),40,5,,,,F:CIRCLE (X+40,Y+7),32,7,,,,F
:PLAY "@670SL64C>EDD<C>EDD<C1&C1&C1&C1"
11560 SYMBOL (50,100),"Ｇ Ａ Ｍ Ｅ　 Ｏ Ｖ Ｅ Ｒ",1,5!,3,2,,5:CD STOP:RESTORE 11
720
11570 READ A,B,C,D:IF A=30 THEN FOR I=0 TO 20000:NEXT:GOTO 10330
11580 DEF SPRITE 1,N,(0,0),N*4,C,D:N=N+C*D:GOTO 11570
11590 '*** CHARACTER PATTERN DATA ***
11600 DATA 80,1,81,6, 81,0,90,5, 90,5,95,5, 80,12,95,7, 81,6,81,8
11610 DATA 81,8,80,11, 89,4,2,2,1,3, 89,3,1,3,3,3, 81,7,1,2,1,3, 231,7,7,3
,1,1
11620 DATA 103,7,7,1,1,1, 119,7,7,1,1,1, 135,7,4,1,1,1, 151,7,2,1,1,1
11630 DATA 167,7,7,1,0,0, 184,7,7,1,0,1, 199,7,7,0,1,0, 163,7,2,1,1,0
11640 DATA 180,7,2,1,1,0, 196,7,2,1,1,0, 215,7,7,1,0,0, 231,7,6,1,1,1
11650 DATA 280,56,38,1,1,1, 302,34,14,1,1,1, 302,78,14,1,1,1
11660 DATA 280,56,15,1,1,1, 280,136,30,1,1,1, 280,136,25,1,1,1
11670 DATA 176,2,190,2,0,0,255, 176,12,190,12,0,0,255, 280,18,280,41,0,0,0

11680 DATA 280,72,280,94,0,0,0, 213,15,217,15,200,255,20, 242,56,264,56,0,
0,0
11690 DATA 170,0,175,0,255,255,255, 170,14,175,14,255,255,255
11700 DATA 192,10,192,14,255,255,255, 206,10,206,14,255,255,255
11710 '*** SPRITE DATA ***
11720 DATA 5,0,1,1, 6,0,1,1, 7,0,1,1, 8,0,1,1, 9,0,1,1, 11,0,1,1, 11,0,1,1

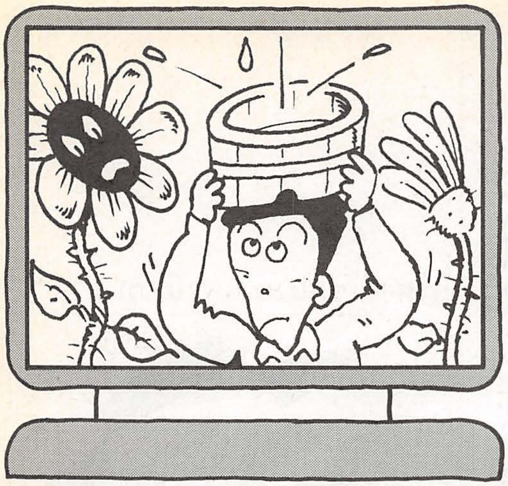
11730 DATA 11,0,1,1, 10,0,1,1, 10,0,1,1, 10,0,1,1, 12,0,1,1, 12,0,1,1, 12,
0,1,1
11740 DATA 13,0,1,1, 13,0,1,1, 13,0,1,1, 13,0,1,1, 15,1,5,5, 15,6,5,5, 15,
6,5,5
11750 DATA 15,6,5,5, 5,1,10,10, 14,0,1,1, 14,0,1,1, 14,0,1,1, 14,0,1,1, 14
,0,1,1, 30,0,0,0
11760 '*** METAL BALL DATA ***
11770 DATA 0,-16,10,-12,16,0,10,12,0,16,-10,12,-16,0,-10,-12
11780 '*** ENDING MESSAGE ***
11790 DATA ,,,,,,,,,,戦いは勝利に終わった。,,,敵の要塞の破片は、,,
11800 DATA その大部分が大気圏で消滅し、,,,地球に大きな被害はなかった。,,,,,
,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
11810 DATA ,,------- Ｔ Ｈ Ｅ　 Ｅ Ｎ Ｄ　 -------,,,（ｃ）おちゃまつそふと　１
９９０,,,,,,,,,,,,
```

評……ワシはどこじゃ？(Dr.D)



by 群馬県渋川市・樹村　淳

★かいしんの一撃！影は心を入れかえまじめに仕事をした。編集長から金一封を手に入れた。だが…。(三重県鈴鹿市・KLJ17才)
……【影：テキパキテキパキテキパキ……ブス，ブスブスブス，うひゃ，うひゃひゃひゃひゃひゃ…。編：言うことなし！】



MSX/MSX2/MSX2+用

巨大植物に負けるなムミン！

MUMIN（ムミン）

ハイデンソフト

ストーリー

ある日MUMINは，まいてはいけない種を村にまいてしまいました。

その植物は雲にとどくくらいの高さに成長すると，見た目は美しいが，毒の花粉をまき散らす花を咲かすと言われています。

ていへんだ。ていへんだ。

そこでMUMINはその植物が育たないように，水滴をタライで受け止めなければなりません。

遊びかた

カーソル・キーでMUMINを左右に動かし，スペース・キーでジャンプをします。タライは水滴を3つぶしか貯められませんので，右端までいって捨ててください。

一定量の水滴を受け止めると面クリアです。全7面です。

キャラクターの紹介

MUMIN……ほんとうは心優しいマイキャラ。

雷様………雨を降らしてくれる人。

はさみ虫…敵ではないが当たると死ぬ。

鳥…………MUMINを手伝ってくれる。オープニングにでてきた人が遣（つか）わしたのかもしれない。

★　★

プログラムのしくみ

200行はスプライトの衝突判定をしています。VDP（8）のビット5が1なら衝突，0なら衝突していませんということです。これを知っているととても便利です。

というのも，はじめはON SPRITEを使っていたのですが，変なバグがでたのです。どうも1／60秒ごとにしか，割り込み判定をしていないのが原因のようです(?)。

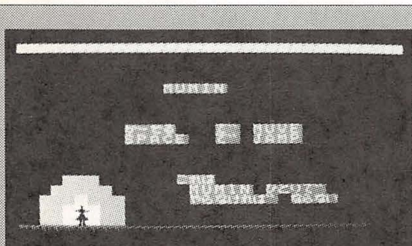
あとはたいしたことをしていませんが，2面クリアごとに690～710行それぞれに飛んでいますから，水の落下速度などを変数にして2面ごとに変えたり，デモを入れるといいかもしれません。

70行を見るとカーソル・キーの上を押すとどこでも水が捨てられるようになっていますが，作った本人でも使いこなせません。

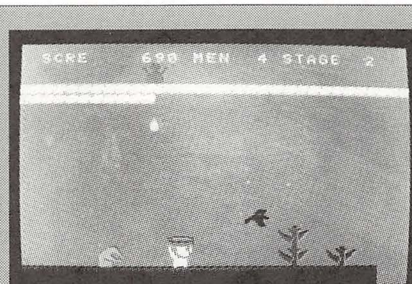
それではさようなら…フェイド・アウト…。

■参考にしたもの

数年前のBLACK・BOXコーナー



▲《写真1》タイトル画面。謎の男の正体は……？



▲《写真2》はさみ虫をジャンプでよけながら雷様の落とす水滴を受けとめていくのだ



▲《写真3》一定量の水滴を受け止めるとクリア。水滴は3滴までしかタライに入らないので右端に捨てよう



▲《写真4》水滴を逃がすとグングン成長する巨大植物。毒花を咲かすとゲーム・オーバー

CHECKER FLAG

影：♬ねエムーミン，こっち向いて，ドキドキしないーで♪うーんなつかしいですね。

Dr.D：うむ。あれは確かワシが小学生のころじゃったかのう。

一同：ブーブーブーブー!!

Dr.D：まあ，それはいーとして，内容としてはゲームウォッチみたいなものじゃのう。ちなみにペンネームを「ヤンソン」にすればうけたぞ。

★Dr.！6月号のパソコン・レクチャーで影さんに天罰をくだしましたね。えーいもっとやってしまえェ！（神奈川県横浜市・にくきゅー14才）……【影：何を言う！なんであろうが過保護はいかん!!もっともっとパソコンにしてもいじめるくらい使いこなさんとな。】

```
10 GOTO 720
20 '●●●●●●●●●● MAIN ●●●●●●●●●●
30 '●●●●● MINE ●●●●●
40 IF JP THEN 90
50 S=STICK(0):LX=-SP*(S=7)*(MX>=SP)-SP*(S=3):MX=MX+LX:IF MX>216 THEN 110
60 IF STRIG(0) THEN JP=-1:LY=-16
70 IF S=1 AND RE>0 THEN SWAP WX,MX:WM=WY:MO=WO:GOSUB 220:SWAP WX,MX:WY=WM:WO=MO:
RE=RE-1:GOSUB 640
80 GOTO 130
90 MX=MX+LX*(MX>0)*(MX<216):MY=MY+LY:LY=LY+4:IF MY>=160 THEN JP=0:MY=160
100 GOTO 130
110 MX=216:PUT SPRITE 1,(232,MY-12),8,1:SC=SC+RE^2*ST:RE=0
120 PLAY"L32O7EDCC":GOSUB 670:GOSUB 640
130 '●●●●● TEKI ●●●●●
140 IF WO THEN 170
150 EX=EX+8*SGN(TX-EX):IF RND(1)<1-ST/10 OR ABS(TX-EX)>8 THEN 180
160 WO=-1:WX=EX:WY=EY+16:CT=CT+WR:LOCATE 0,5:PRINT MID$(CT$,CT,32):GOTO 180
170 WY=WY+8:IF WY>21*8 THEN GOSUB 220
180 DX=(DX+ZO) MOD 240:BX=(BX+CX) MOD 256
190 '●●●●● SHYOUTOTU ●●●●●
200 GOSUB 580:IF(VDP(8)AND &B00100000)=0 THEN 20
210 GOSUB 260:GOSUB 580:GOTO 20
220 '●●●●● TREE ●●●●●
230 KW=(WX-24)/32:FOR I=0TORND(1)*3:KH(KW)=KH(KW)+1:X=KW*4+4:Y=23-KH(KW)*2
240 LOCATE X,Y:PRINT"ｼｽｾｿ":LOCATE X,Y-1:PRINT "ｸｹｺｻ":IF KH(KW)>7 THEN 380
250 NEXT I:PLAY"O3L16CE":GOSUB 640:GOSUB 680:GOSUB 440:RETURN
260 '●●●●● HANTEI ●●●●●
270 IF ABS(MX-WX)>12 OR ABS(MY-4-WY)>20 THEN 300
280 GOSUB 680:RE=RE+WR:WR=1-(RND(1)<.3):IF RE>3 THEN RE=3:GOSUB 220:RETURN
290 SC=SC+ST:GOSUB 640:PLAY "L32O6CGA":GOSUB 440:RETURN
300 IF ABS(MX-DX)<16 AND MY>=19*8 THEN 340
310 IF ABS(MX-BX)<16 AND ABS(MY-BY)<16 THEN 340
320 IF ABS(WX-BX)<12 AND ABS(WY-BY)<16 THEN GOSUB 680:GOSUB 440
330 RETURN
340 '●●●●● DED ●●●●●
350 IF ME>0 THEN PLAY "O4L16CEO3AR8.":GOSUB 670:ME=ME-1:RETURN 1040
360 PLAY "O4L8BEDCBEDCBEDCC"
370 LOCATE10,10:PRINT " GAME OVER ":GOSUB 670:GOSUB 660:RETURN 950
380 '●●●●● BAD END ●●●●●
390 PLAY"V15L4O3DR64D"
400 FOR I=0 TO 15:PUT SPRITE I+7,(KW*32+32+RND(1)*24,I*8+40),8,7:NEXT
410 FORI=0 TO 1000:NEXT:LOCATE5,4:PRINT" MUMIN は むらを まもれなかった ":COLOR ,14
420 LOCATE 10,10:PRINT " GAME OVER ":GOSUB 660
430 FOR I=0 TO 23:PUT SPRITE I,(0,192):NEXT:CLS:COLOR ,4:RETURN 800
440 '●●●●● CLEAR ●●●●●
450 IF CT<33 THEN RETURN ELSE RETURN 460
460 SB=0:FOR I=0 TO 5:SB=SB+10-KH(I):NEXT I:LOCATE 3,8:PRINT " STAGE CLEAR "
470 LOCATE 8,13:PRINT" CLEAR BOUNUS";SB*ST*10:PLAY"V15L8O4CDCAB"
480 FOR I=0 TO 1500:NEXT I:SC=SC+SB*ST:ST=ST+1
490 FOR I=0 TO 5:KH(I)=KH(I)+(KH(I)>0)+(KH(I)>4):NEXT I:IF ST>7 THEN 520
500 IF ST MOD 2=1 THEN ON (ST-1)/2 GOSUB 690,700,710
510 RETURN 970
520 '●●●●● ENDING ●●●●●
530 FOR I=0 TO 31:LOCATEI,4:PRINT " ";:EX=EX+8*SGN(248-EX):BY=BY+8*SGN(-32-BY)
540 MY=MY+2*SGN(20*8-MY):WY=WY+8*SGN(192-WY):DY=DY+4*SGN(192-DY):GOSUB 580
550 FOR J=0 TO 50:NEXT J,I:EY=192:GOSUB 580:LOCATE 9,10:PRINT " よくやった MUMIN "
560 PLAY "L8O4CDER8DEFR8EFGR8L2AEC":GOSUB 670:GOSUB 660:END
570 '●●●●●●●●●● SUBRUTIN ●●●●●●●●●●
580 PUT SPRITE 0,(MX,MY-1),15,0
590 PUT SPRITE 1,(MX,MY-17),8,1
600 PUT SPRITE 2,(EX,EY-1),8,2
610 PUT SPRITE 3,(DX,DY-1),13,3
620 PUT SPRITE 4,(BX,BY-1),1,5
630 PUT SPRITE 5,(WX,WY-1),7,4:RETURN
640 LOCATE 2,1:PRINT USING"SCRE####### MEN ## STAGE ##";SC*10,ME,ST
650 LOCATE 2,23:PRINT MID$(RE$,7-RE*2,6);:RETURN
660 IF STRIG(0)=0 THEN 660 ELSE RETURN
670 IF PLAY(0) THEN 670 ELSE RETURN
680 TX=INT(RND(1)*24+3)*8:WY=192:WO=0:RETURN
690 ME=ME+1:RETURN
700 ME=ME+2:SP=10:RETURN
710 SP=12:CO=&HF1:VPOKE &H2017,&H21:RETURN
720 '●●●●●●●●●● SHOKI ●●●●●●●●●●
730 SCREEN 1,2,0:KEY OFF:WIDTH 32:COLOR 15,4,1:CLEAR 500:DEFINT A-Z
740 B$="O2CO3CO2CO3C":B$="T200V15L8"+B$+B$+B$+B$+"O1BO2BCBDBEBFER8DCR8O3C4"
750 A=RND(-TIME):DEFFNR(A$,J)=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))
760 FOR I=0 TO 7:S$="":READ A$:FOR J=0 TO 31:S$=S$+CHR$(FNR(A$,J)):NEXT J
770 SPRITE$(I)=S$:NEXT I
780 FOR I=104 TO 120 STEP 8:READ A$:FOR J=0TO7:VPOKE I*8+J,FNR(A$,J):NEXTJ,I
790 FOR I=184 TO 193:READ A$:FOR J=0 TO 7:VPOKE I*8+J,FNR(A$,J):NEXT J,I
800 RESTORE 1280:FOR I=0 TO 4:READ A$:VPOKE &H200D+I,VAL("&H"+A$):NEXT I
810 VPOKE &H2004,&H11:VPOKE &H2017,&H24:VPOKE&H2018,&H71
820 '●●●●● TITLE ●●●●●
830 CLS:LOCATE 0,22:PRINT STRING$(29,"h");"   ";STRING$(29,"p");
840 LOCATE 0,4 :PRINT STRING$(32,"x")
850 RE$="ﾀﾁﾀﾁﾀﾁpppppp":CT$=STRING$(32,"x")+SPACE$(32)
860 LOCATE 12,8:PRINT "MUMIN":PLAY"L2V14O4T200ADADADAD",B$:LOCATE 0,12
870 PRINT "           かーそる   で MUVE
880 PRINT "           SPACE   で  JAMP":PRINT:PRINT:PRINT
890 PRINT "     ううう        これは
900 PRINT "    ううううう         MUMIN ひとりで
910 PRINT "   うう♠ううう         やらなければ ならない
920 PRINT "   うう♠♠♠うう
930 PRINT "   うう♠♠♠うう
940 PUT SPRITE 0,(4*8+5,20*8-1),1,6:GOSUB 670:GOSUB 660
950 '●●●●● GAME START ●●●●●
960 SC=0:ME=4:ST=1:SP=8:CO=&HF4:WR=1:FOR I=0 TO 5:KH(I)=0:NEXT I
970 '●●●●● STAGE START ●●●●●
980 CT=29-ST*4:LOCATE0,5:PRINT MID$(CT$,CT,32);
990 FOR I=6 TO 21:LOCATE 0,I:PRINT STRING$(32," "):NEXT I
1000 FOR I=0 TO 5:IF KH(I)=0 THEN NEXT I:GOTO 1030
1010 FOR J=1 TO KH(I):X=I*4+4:Y=(8-J)*2+7:LOCATE X,Y:PRINT "ｼｽｾｿ"
1020 LOCATE X,Y-1:PRINT "ｸｹｺｻ":NEXT J,I
1030 VPOKE &H2004,CO:VPOKE &H2011,&HF4
1040 '●●●●● RESTAT ●●●●●
1050 MX=128:MY=160:EX=128:EY=16:DX=0:DY=MY:WX=0:WY=192:BX=240:BY=RND(1)*70+60
1060 JP=0:ZO=ST*2:CX=236+BY*.1:RE=0:GOSUB 680:GOSUB 580:GOSUB 640
1070 D$="T190L8O4S9M30000EDCG4.R4AO5CE4DCEDO4GO5C2.R4"
1080 E$="T190L8O4S9M30000DO3BGO4E4.R4GAO5C4O4BAO5CO4AEC2.":PLAY D$,E$
1090 GOSUB 670:GOTO 20
1100 '●●●●●●●●●● DATA ●●●●●●●●●●
1110 '●●●●● SPRITE ●●●●●
1120 '       1-------------8 1-------------8 1-------------8 1-------------8
1130 DATA 434343633331381C1C0F0F0F0F0F0C62E2E27AF8F8F80000F0F0F0F0F030
1140 DATA 00000000000000001FE080E0FFFFFF1F0000000000000000F8070107FFFFFFF8
1150 DATA 020307C7C32123170F1F1F1F1F1F1F40C0E0E3C384C4E8F0F8F8F8F8F8F8F8
1160 DATA 0103070F1F3F3F3F3F393E3F3F3F3F3FF0F8FCFCC68281C1E0F03EC0C0C0C0C0
1170 DATA 000000010103030707070707030000000000000000008080C0C0C0C0C080000000
1180 DATA 00000001030007OF377FE1C1800000000000000F8F8F000F0F8FEE0E0E0F0F07800
1190 DATA 010101031F03010303070F1F020202060000000080F080008080C0E0F0808080C0
1200 DATA 0066777F3E7F77260000000000000000000000000000000000000000000000000
1210 '●●●●● KYARA ●●●●●
1220 DATA 000089ABEFFFFFFF,FFFFFF77DAA55284,003F7FFFFFFEFC00
1230 DATA 0000000406070303,03031B0F0F0783E3,8080E0C1879EBCBC
1240 DATA 0000008000000000,0101000000000000,FBFDFD7D1B0B0303
1250 DATA B8B0A08080808080,0000000000000000
1260 DATA 00001C3F3F3F3F00,00040C9CFCFCFC00
1270 '●●●●● COLOR ●●●●●
1280 DATA 62,61,FE,FF,EE
```



★OFッOFッOFOFッOFッOFッOFッOFOFOF…あーしんどかった。(島根県松江市・橋本英典15才)……【編集長　これに何か意味があるのか意味が！無駄なものは載せるんじゃない!!まったく！つぐ美：編集長ごきげんナナメね。影：死語。】



MSX/MSX2/MSX2+用

4か6か…それが問題だ。うーん

4 or 6

（フォー オア シックス）

木村洋行と文芸ヒマ人サークル「プロテクト」

その昔大流行した「倉庫番」を元に作ってみました。あのテのパズルゲームが好きな人はきっと気に入ると思います。長い夜をじっくりすごすのに最適なゲームです。

ルール

カーソル・キーで自分を動かし，8×10のフィールド内にある荷物を押して運びます。もちろん一度に運べる数は一つだけです。4個か6個を集めれば自動的に荷物は消えます。(第1図)。

こうしてフィールド内の荷物をすべて消せば面クリアです。どうしても消せない場合はスペース・キーとカーソル・キーを同時に押せばギブアップとなります。しかし，全20面をノー・ギブアップでいかないと（たいしたものでもないけど）真のエンディングが見れません。

プログラムについて

けして見やすくはないですが，なるべくIF文よりもON～GOTO文を使いました。ON－(A＝1)GOTO100というのはIF A＝1 THEN100と同じことですが，スピードはON－GOTOのほうが少し速いようです。

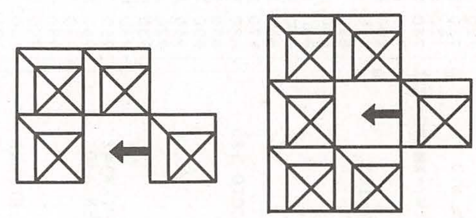
なお，プログラムを見ればわかりますけど，タイトル中に，とあるキーを押すと面セレクトができます。

面データについて

内容が単純ですから，なんと1面につき10バイトしか使っていません。プログラムのつごうにより，上下8ビットが逆になって左から1～10個ならんでいるだけですから，ぜひ自分でエディットしてみてください。優秀作は誌上で発表するかも!?

ちなみに，デバックに2時間以上かかった14面と18面は私の自信作ですから心してがんばってください。

★　　　★

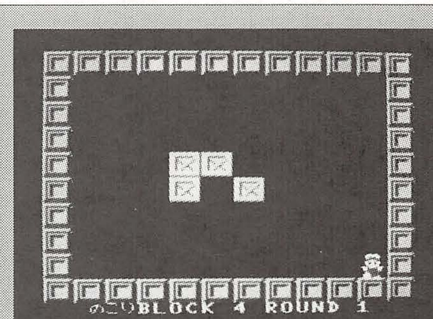


入れるブロック，入れられるブロックの方向はどこからでも可

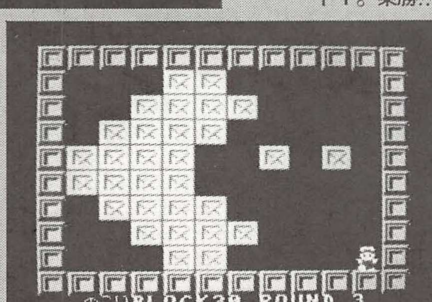
《第1図》ゲームのルール



◀《写真1》タイトル画面。このゲーム，じつは去年の10月に投稿されたもの。こんなこともあるので投稿した人は気長に待ってみましょう



▶《写真2》影さんでもできるラウンド1。楽勝!!



▶《写真3》ラウンド3。ここらへんからは考えてやらないと……



◀《写真4》このようになります。もう1度チャレンジだ!

★影さん，あなたの彼女はあずかりました。返してほしければOFに載せなさい。(栃木県真岡市・快人二十二面相16才)……【影：そーか，つぐ美ちゃんの姿が2,3日見えないと思ったら…かわいそうに。つぐ美：どーしたの？影：やはり無謀だったか。つぐ美：??】

4 or 6のプログラム・リスト

```
10 '┌─────────────────┐
20 '| <<FOUR OR SIX>>  ├┐
30 '|  FOR MSX/2/2+    ||
40 '| (C)1989 PROTECT  ||
50 '|PROGRAMby H.KIMURA||
60 '└┬────────────────┘|
70 ' └─────────────────┘
80 '┌─────────────────┐
90 '|しょきせってい & FONT├┐
100 '└┬────────────────┘|
110 ' └─────────────────┘
120 SCREEN 1,2:WIDTH 28:KEY OFF:COLOR 4,1,1
130 LOCATE 5,11:PRINT"しばらく おまちくださ い"
140 FOR I=384 TO 727:A=VPEEK(I):VPOKE I,A OR A/2:NEXT I
150 DIM DA$(22)
160 '┌─────────────────┐
170 '|SPRITE DATA よみこみ├┐
180 '└┬────────────────┘|
190 ' └─────────────────┘
200 RESTORE 230:FOR I=0 TO 11:FOR T=0 TO 31:READ A$;S$=S$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEX
T T
210 SPRITE$(I)=S$:S$="":LOCATE 0,0:PRINT 11-I :NEXT I
220 'LEFT 1 (#0)
230 DATA 00,01,01,01,C2,C7,C7,C1,00,00,30,38,3C,1C,1C,00,00,C0,F0,F8,7C,9C,E4,F8
,F8,00,00,00,00,0E,3E,78
240 'RIGHT1 (#1)
250 DATA 00,03,0F,1F,3E,38,27,1F,00,00,00,00,70,7C,1E,00,80,80,80,43,E3,E3,83
,00,00,0C,1C,3C,38,38,00
260 'UP   1 (#2)
270 DATA 07,0F,0F,0F,0F,03,0C,0F,37,30,00,00,0C,1E,1E,1E,E0,F0,F0,F0,C0,30,F0
,EC,0C,00,00,00,00,00,70
280 'DOWN 1 (#3)
290 DATA 07,0F,0C,00,03,0D,0D,07,3B,18,18,00,0C,1E,1E,0E,E0,F0,30,00,C0,B0,B0,E0
,DC,18,18,00,00,00,10,70
300 'LEFT 2 (#4)
310 DATA 00,01,01,01,C2,C7,C7,C1,00,00,00,00,01,03,07,00,C0,F0,F8,7C,9C,E4,F8
,F8,00,00,00,00,E0,F0,F0
320 'RIGHT2 (#5)
330 DATA 00,03,0F,1F,3E,38,27,1F,00,00,00,00,07,0F,0F,00,80,80,80,43,E3,E3,83
,00,00,00,00,00,80,C0,E0
340 'UP   2 (#6)
350 DATA 07,0F,0F,0F,0F,03,0C,0F,37,30,00,00,00,00,0E,E0,F0,F0,F0,C0,30,F0
,EC,0C,00,00,30,78,78,78
360 'DOWN 2 (#7)
370 DATA 07,0F,0C,00,03,0D,0D,07,3B,18,18,00,00,08,0E,E0,F0,30,00,C0,B0,B0,E0
,DC,18,18,00,30,78,78,70
380 'LEFT BASE (#8)
390 DATA 20,20,10,0E,01,20,38,3E,1F,07,03,03,03,03,03,00,00,00,00,80,60,18,06
,F8,F8,F8,F8,F8,F0,C0,00
400 'RIGHTBASE (#9)
410 DATA 00,00,00,00,01,06,18,60,1F,1F,1F,1F,1F,0F,03,00,04,04,08,70,80,04,1C,7C
,F8,E0,C0,C0,C0,C0,C0,00
420 'UP   BASE (#10)
430 DATA 00,00,00,20,10,0C,03,00,00,0F,0F,0F,0F,0F,0E,00,00,00,00,04,08,30,C0,00
,00,F0,F0,F0,F0,F0,70,00
440 'DOWN BASE (#11)
450 DATA 00,00,03,0F,1C,00,00,00,04,07,07,0F,0F,0F,07,00,00,00,00,C0,F0,38,00,00,00
,20,E0,E0,F0,F0,F0,E0,00
460 '┌─────────────────┐
470 '| CHR DATA よみこみ  ├┐
480 '└┬────────────────┘|
490 ' └─────────────────┘
500 FOR I=0 TO 7:READ A$:FOR U=0 TO 7:READ S$:VPOKE (VAL("&H"+A$)*8)+U,VAL("&H"+
S$):NEXT U:NEXT I
510 'かこみ 「acbd」 &H61~&H64
520 DATA 61 ,00,00,3F,20,2F,2F,2C,2C, 62 ,01,03,FE,07,F7,E7,07,07, 63 ,2C,2C,2C,
2C,20,3F,7F,7F, 64 ,07,07,07,07,07,FF,FF,FF
530 'にもつ 「hijk」 &H68~&H6B
540 DATA 68 ,00,00,00,1F,10,18,14,12, 69 ,01,01,01,F1,01,09,11,21, 6A ,10,10,11,
12,00,00,00,FF, 6B ,41,C1,21,11,01,01,01,FF
550 '┌─────────────────┐
560 '| タイトル           ├┐
570 '└┬────────────────┘|
580 ' └─────────────────┘
590 ON STRIG GOSUB 740:STRIG(0)ON
600 PLAY"T150V1004C8.C+8.D8D+8.E8.F8L16F+GG+AB05CDD+E1","T150V1003C8.C+8.D8D+8.E
8.F8L16F+GG+AGG+AB04C1","T150V1005C8.C+8.D8D+8.E8.F8L16DEFF+GEFF+G1"
610 CLS:LOCATE 0,4
620 PRINTTAB(6)"┌┐               ┌─┐
630 PRINTTAB(6)" ││  ┌┐┌┐  │ │
640 PRINTTAB(6)" └┼  ││├┤  │ │
650 PRINTTAB(6)"  ┴  └┘└┴┴ └─┘┘
660 PRINT" PUZZLE GAME (FOUR OR SIX)"
670 PRINTSTRING$(27," "):PRINT"       (C)1989 PROTECT       ":PRINT"    PROGRAM BY
 H.KIMURA     ":PRINTSTRING$(27," "):PRINT"      PUSH SPACE KEY !      "
680 FOR U=2 TO 15 :COLOR U:FOR T=1 TO100:ON -(INKEY$="s") GOTO 700 :NEXT T:NEXT
U
690 GOTO 600
700 '
710 INPUT "   ROUND NOを どうぞ   ";RO
720 IF RO<0 OR RO>40 THEN RO=0
730 CO=1
740 STRIG(0) OFF:H=0
750 '┌─────────────────┐
760 '|STAGE SELECT      ├┐
770 '└┬────────────────┘|
780 ' └─────────────────┘
790 CLS:COLOR 7,0,0:VPOKE BASE(6)+12,&HC3:VPOKE BASE(6)+13,&H6A:RESTORE 1950:ON
-(RO=0) GOTO 810
800 FOR I=1 TO (RO-1)*10:READ A$:NEXT I:RO=RO-1
810 '┌─────────────────┐
820 '|パズル がめん       ├┐
830 '└┬────────────────┘|
840 ' └─────────────────┘
850 'DATA よみこみ
860 FOR I=0 TO 9 :READ DA$(I):NEXT I:RO=RO+1
870 'かきこみ
880 PUT SPRITE 0,(0,0),0:PUT SPRITE 1,(0,0),0
890 PLAY"T160V13L12R6O4GF+6GG+6AA6B05C8R8O4G8R8C8R8","T160V13L12R6O4DC+6DD6GF6DE
8R8E8R8O3G8R8","T160L12S0M5000O2G4A4B-4G4O3C4O2G4C4"
900 DN=0
910 FOR I=0 TO 18 STEP 2:LOCATE 2,I:PRINT"abababababababababababab"::LOCATE 2,I+
1:PRINT"cdcdcdcdcdcdcdcdcdcdcdcd":NEXT I
920 I=0:FOR A=4 TO 22 STEP2:D$=BIN$(VAL("&H"+DA$(I)))
930 IF LEN(D$)<8 THEN D$="2"+D$:GOTO 930
940 FOR U=2 TO 16 STEP2:DA$=MID$(D$,U/2,1):DB$="hi":DC$="jk":DN=DN+1:IF DA$<>"1"
 THEN DB$="  ":DC$="  ":DN=DN-1
950 LOCATE A,U:PRINT DB$:LOCATE A,U+1:PRINT DC$:LOCATE 5,20:PRINTUSING"のこりBLOCK#
# ";DN;:PRINT"ROUND"RO
960 NEXT U:I=I+1:NEXT A
970 PUT SPRITE 0,(8*24,8*16),15,3:PUT SPRITE 1,(8*24,8*16),6,11
980 BX=24:BY=16
990 '┌─────────────────┐
1000 '|MY キャラ いどう    ├┐
1010 '└┬────────────────┘|
1020 ' └─────────────────┘
1030 ST=STICK(0):IF ST=0 THEN 1030
1040 HX=(ST=7)-(ST=3):HY=(ST=1)-(ST=5):SX=BX*8-1:SY=BY*8-1:SH=-((ST=3)+(ST=1)*2+
(ST=5)*3):HB=VPEEK(BASE(5)+((BY)*32)+BX+HX*2+HY*64)
1050 ON -(HB<>32) GOTO 1150
1060 'PLAY"T200O4L16V8EB-EB-"
1070 FOR I=0 TO 3:PUTSPRITE0,(SX,SY),15,SH:PUTSPRITE1,(SX,SY),6,SH+8:SX=SX+(HX*4
):SY=SY+(HY*4):PUTSPRITE0,(SX,SY),15,SH+4:PUTSPRITE1,(SX,SY),6,SH+8:NEXT I
1080 BX=BX+HX*2:BY=BY+HY*2
1090 IF STRIG(0) THEN 1450
1100 GOTO 1030
1110 '┌─────────────────┐
1120 '|にもつ に あたったルーチン├┐
1130 '└┬────────────────┘|
1140 ' └─────────────────┘
1150 IF HB=97 THEN HX=0:HY=0:GOTO 1070
1160 WB=VPEEK(BASE(5)+((BY)*32)+BX+HX*4+HY*128):IF WB<>32 THEN HX=0:HY=0:GOTO 10
70
1170 LOCATE BX+HX*2-2,BY+HY*2:PRINT"  ":LOCATE BX+HX*2-2,BY+HY*2+1:PRINT"  ":LOC
ATE BX+HX*4-2,BY+HY*4:PRINT"hi":LOCATE BX+HX*4-2,BY+HY*4+1:PRINT"jk"
1180 '┌─────────────────┐
1190 '|にもつ しょうめつ    ├┐
1200 '└┬────────────────┘|
1210 ' └─────────────────┘
```

★OFコーナーに書くときは文の最初に★をつけなきゃいけないのかな？(埼玉県所沢市・**星野弘考16才**)……【**編**：本文だけでいいですよ。**影**：星の話で思いだしたが，昔１番星から126番星まで数えたことがあったなあ。そしたら首がつっちゃって…。**編**：そっか。】

```
1220 ON -(HX=0) GOTO 1240
1230 W(0)=HX*2:W(1)=HX*2+64:W(2)=64:W(3)=HX*2-64:W(4)=-64:GOTO1250
1240 W(0)=HY*64:W(1)=HY*64-2:W(2)=-2:W(3)=HY*64+2:W(4)=2
1250 PB=BASE(5)+BY*32+BX+HX*4+HY*128:A1=0:A2=0
1260 ON -(VPEEK(PB+W(0))<>104) GOTO 1020
1270 IF VPEEK(PB+W(1))=104 AND VPEEK(PB+W(2))=104 THEN A1=1
1280 IF VPEEK(PB+W(3))=104 AND VPEEK(PB+W(4))=104 THEN A2=1
1290 IF A1=1 AND A2=1 THEN DN=DN-6 ELSE IF A1=1 XOR A2=1 THEN DN=DN-4
1300 GOSUB 1830
1310 LOCATE 5,20:PRINTUSING"のこりBLOCK## ";DN;:PRINT"ROUND"RO
1320 ON -(A1=1) GOSUB 1350:ON -(A2=1) GOSUB 1390
1330 ON -(DN=0) GOTO1520
1340 GOTO1030
1350 IF HX=1 THEN FOR T=0 TO 3:LOCATE BX+2,BY+T:PRINT"     ":NEXT:RETURN
1360 IF HX=-1 THEN FOR T=0 TO 3:LOCATE BX-8,BY+T:PRINT"     ":NEXT:RETURN
1370 IF HY=1 THEN FOR T=0 TO 3:LOCATE BX-4,BY+T+4:PRINT"     ":NEXT:RETURN
1380 IF HY=-1 THEN FOR T=0 TO 3:LOCATE BX-4,BY+T-6:PRINT"     ":NEXT:RETURN
1390 ' A2
1400 IF HX=1 THEN FOR T=0 TO 3:LOCATE BX+2,BY+T-2:PRINT"     ":NEXT:RETURN
1410 IF HX=-1 THEN FOR T=0 TO 3:LOCATE BX-8,BY+T-2:PRINT"     ":NEXT:RETURN
1420 IF HY=1 THEN FOR T=0 TO 3:LOCATE BX-2,BY+T+4:PRINT"     ":NEXT:RETURN
1430 IF HY=-1 THEN FOR T=0 TO 3:LOCATE BX-2,BY+T-6:PRINT"     ":NEXT:RETURN
1440 GOTO 1030
1450 '
1460 '|GIVE UP!!
1470 '
1480 '
1490 LOCATE 7,6:PRINT" <GIVE UP!!> ":LOCATE 6,7:PRINT"もういちど チャレンジ!!"
1500 PLAY"T130O4L12V13C6E-D6CO3A-4A-4R4S0G4C4","T130O4L12V13G6E-O5C6O4B-A-6GF6E-
S0D4G4C4","T130O2S0M10000C4E-4F4F+4G4G4E4"
1510 FOR T=1 TO 1500 :NEXT T:CO=1:GOTO 870
1520 '
1530 '|ROUND クリア !
1540 '
1550 '
1560 PLAY"T140V13L16O4CC+DD+EFF+GG+AA+B"
1570 VPOKE BASE(6)+12,&HEF
1580 PLAY"L12R6O5CO4R6GE12F12F+12GR12CE-6CD6C12","T140V13L12O4R6CR6CR6CR6CO3G6DF
6E","T140S0M1000O2C4E4F4F+4G4G6O3C12R4O2C4"
1590 VPOKE BASE(6)+12,&HC3
1600 LOCATE 7,10:PRINT" <ROUND CLEAR>":FOR T=1 TO 500:NEXT T:IF RO=20 THEN 1650
ELSE 810
1610 '
1620 '|ENDING
1630 '
1640 '
1650 PUT SPRITE 0,(0,0),0:PUT SPRITE 1,(0,0),0
1660 ON CO GOTO 1790
1670 PLAY"T120V13O4G4O5E2D8F8E8D8C2O4G4G+4O5F2F4A4G2G+2","T120V12O4F4C4D4E4A4G4E
4C4O4B-4A4F4C4A4G4E4B4B-4","T120V13O2G4L4O3CO2BAGO3CO2BAGFAO3CDECO2GG+"
1680 CLS:LOCATE 4,5:PRINT"<CONGRATULATIONS>":FOR T=1 TO 200:COLOR RND(1)*15:NEXT
 T:COLOR 15
1690 PRINTTAB(32)"あなたは この ゲーム の ぜん
1700 PRINTTAB(32)"ステージを クリア しました。
1710 PRINTTAB(36)"おめでとう!!"
1720 PLAY"A2D4E8F8G4O6D4C4E4F4O4F16A16O5C16E16F4G4A-2O6C2C1","O5C4O4E16F16A16O5C
16D4O4B4G4G+4A4G4F8E8D8C8F8E8D8C8A-8G8F8E-8F4F4E1O4","L4AO3CO2BAGG+AGFGABO3CO2A-
4O3D4O2G4O3C1"
1730 LOCATE 10,16:PRINT"THE END"
1740 PRINT:PRINT"    (C)1989 きむらひろゆきと
1750 PRINT"  ぶんげいヒマじんサークル「プロテクト」"
1760 ON -(PLAY(1)) GOTO 1760
1770 CLS:END
1780 END
1790 LOCATE 7,8:PRINT"20めんクリアおめでとう。"
1800 LOCATE 7,10:PRINT"つぎは ノーコンティニューで"
1810 LOCATE 7,12:PRINT"がんばって!"
1820 FOR T=1 TO5000:NEXT:CLS:END
1830 '
1840 '|SOUND SUB
1850 '
1860 '
1870 'BLOCK しょうめつ
1880 SOUND 0,100:SOUND 1,50:SOUND 7,63-1-8:SOUND 8,12
1890 FOR U=1 TO 31:SOUND 1,U:SOUND 6,U:NEXT:SOUND 7,63-1-2-4:SOUND 8,0:RETURN
```

```
1900 '
1910 '|パズル DATA
1920 '
1930 '
1940 ' 1-10
1950 DATA 00,00,00,18,10,08,00,00,00,00
1960 DATA 00,60,41,60,00,06,22,06,00,00
1970 DATA 18,3C,7E,FF,E7,42,10,00,10,00
1980 DATA 00,FB,FD,8D,FD,F5,FD,8D,FD,FB
1990 DATA C3,99,08,09,7F,48,08,8C,C1,F7
2000 DATA 43,C7,1C,3B,F6,ED,F6,3B,1C,06
2010 DATA 18,3C,7E,DF,FF,7E,3C,18,24,C7
2020 DATA F2,99,4E,00,FF,90,60,0E,11,0A
2030 DATA F7,FB,9C,EE,D7,5F,DF,DD,52,90
2040 DATA DF,76,3C,98,7F,98,3C,76,DF,80
2050 ' 11-20
2060 DATA F7,FE,FE,FC,F8,F8,F4,E0,20,00
2070 DATA 06,06,03,3C,3C,3C,3C,C0,60,30
2080 DATA C0,C6,7F,7C,70,78,7C,E7,C6,56
2090 DATA 7C,D4,BF,FF,BB,FF,FF,DD,FA,ED
2100 DATA 49,92,25,49,92,29,52,A4,49,92
2110 DATA 20,70,FC,FE,7F,7F,FE,FC,72,00
2120 DATA 3F,7F,EA,F9,7F,7C,B3,0D,EE,00
2130 DATA 7E,DB,BD,DB,BD,DB,BD,DB,BD,DB
2140 DATA C0,E0,E8,CC,0C,0E,87,00,00
2150 DATA F0,10,10,0D,79,AB,70,08,0F,08
2160 '
2170 '
2180 '
2190 '
2200 '
```



by 東京都立川市・恵安和

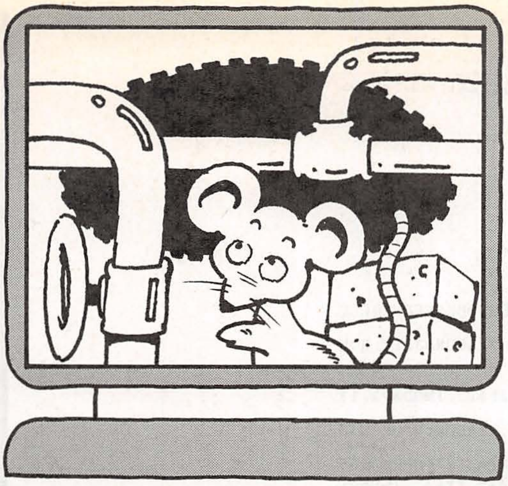
評…な、なによ!どこがどう似てるのよ。プッ(つぐ美)



by 山梨県中巨摩郡・TAKEOFF

評…ちょっと遅かったね。ところでみんなはどんなGWだった?(編)

★FROGさんへ，QDはシャープのサービスセンターに行けば箱単位で売ってくれるでしょう。(岐阜県各務原市・小川幸泰17才)……【編：生ほど，幸泰君もMZ1500ユーザーのようですね。Dr.D：ユーザー同士の情報交換の場にOFはもってこいじゃな。】



MSX/MSX2/MSX2+(16K)用

♪ねずみだって生きものさーのゲーム

MOUSE'S HOUSE（マウスズ ハウス）

鍋島　英和

内　容

主人公であるMOUSEが，地下を探検するゲームです。

遊びかた

まずRUNさせて，10秒ほど待つと，カーソル・キーで遊ぶか，ジョイスティックで遊ぶか表示されるので，1か2キーを押してきめてください。カーソル・キーか，ジョイスティックで上下左右，ななめジャンプもできます。体力が0になると1匹死んで，残りがなくなるとゲーム・オーバーです。くわしいことは第1表を見てください。

右のほうに進んでいくと出口がありますから，入ると面クリアです。

★　★

プログラムについて

All BASICなので，あまり速くありませんが，十分楽しめると思います。

一応，フローチャートを組んでから作りましたが，バグの連打で，いろいろな変数を使ってしまったので，メインの改造はむずかしいと思います。マップの改造は簡単なのでぜひやってみてください。

■参考にしたもの

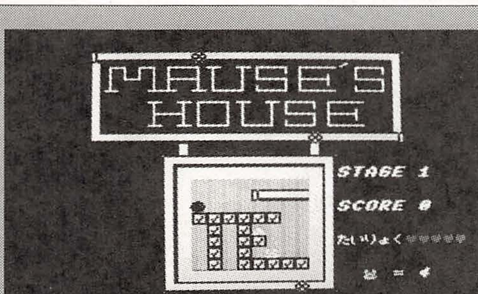
・アスキー出版局，POOKET BANK 9 グラフィックス㊙

《第1表》キャラクター紹介

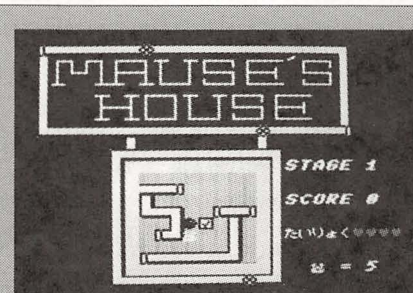
キャラクター	説明
チーズ	体力 ＋3
Y	ふつうのブロック
]	のるとすべるブロック
←, →	のると矢印の方向にすべるブロック
↑, ↓	のると矢印の方向に移動するブロック
▁	水道管，頭突きすると壊せる
⌐ ¬	壊せない水道管
■	出口

《第2表》主な変数

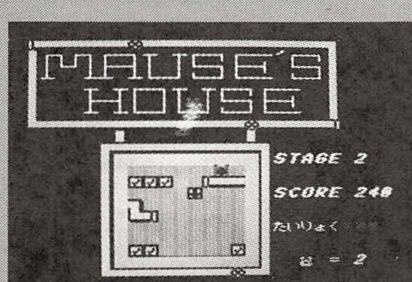
変数	内容
X, Y	自分の座標
DX, DY	移動用変数
DH	Y座標の状態（1→下降中　－1→上昇中）
DT	跳んだ量
TX, TY	敵の座標
T	敵の有無
TB( )	敵が跳ぶか否か
TC( )	敵の色
M$( )	マップ用
A	スクロール用
AA, PL$, P$	BGM用
S, SS	キー入力用
ST	ステージ
SC	スコア
N	体力
NN	自機残り



◀《写真1》ねずみ君を操作してゴール地点につけばOKというこのゲーム。簡単そうでけっこうムズかったりする



◀《写真2》黒い玉にぶつかると体力が減るだけですむが，ブロックなんかにはさまれると‥



▶《写真3》即死!! 画面中央に浮遊霊が写ってるのがわかるかな？ちなみにタイトルはMOUSEのほうが正しいようです



▶《写真4》ゲーム・オーバー画面。全5面クリアを目指そう！

★近くのラーメン屋のメニューからラーメンライスがなくなってしまった。（山形市・山川　正16才）……【影：安心をおし，ラーメンギョーザ館小次郎ならライスはタダだ!! 東京へ来たらぜひ行きな!! なんともうれしいラーメンライスの輪！】

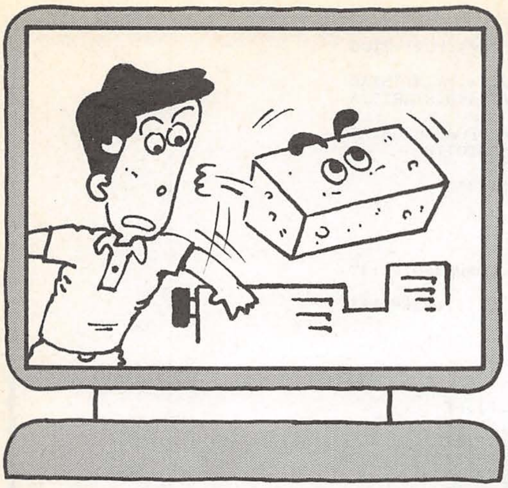
MOUSE'S HOUSEのプログラム・リスト

```
10 CLEAR:DEFINTA-Z:DIMM$(7),T$(7),TB(5),TC(5):FORI=0TO7:READT$(I):NEXT:FORI=1TO5
:READTB(I),TC(I):NEXT
20 DATA"シコココココココサココココココココココココタ"
30 DATA"セ┌┬┐┌┐┌┐┌┐┌┐ ' ┌┐セ"
40 DATA"セ│└┤├┤││└┐├┤ └┐セ"
50 DATA"セ┴ ┴┴└┘└┘└─ └┘セ"
60 DATA"セ    ┬┌┐┬┬┌┐┌┐   セ"
70 DATA"セ    ├┤││└┐├┤   セ"
80 DATA"セ    ┴┴└┘└┘└┘└─   セ"
90 DATA"ツココココココココココココココココサコココココココス"
100 '┌────────────────┐
110 '│      SHOKI SETTEI.     │
120 '└────────────────┘
130 ST=1:AA=1:N=10:NN=5:PL$="GDDDAFFFCDEFGGGRGFEEFEDDEDCDCCCRFFDDGGDDEEEEFFFREEE
EDDDRCCDCRRN"
140 SCREEN1,,0:WIDTH32:KEYOFF:COLOR15,12,12:PLAY"T255V15O4S0M7000":SOUND3,10:SOU
ND2,200:SOUND6,31:SOUND7,156:SOUND9,16:SOUND10,16:SOUND12,40
150 LOCATE7,10:PRINT"♥♥10 ﾋﾞｮｳ おまちくだ゛さい。♥♥"
160 FORI=264TO727:D=VPEEK(I):D=D OR D¥2:VPOKE I,D¥VAL(MID$("44222111",IMOD8+1,1)
):NEXT
170 FORI=0TO19:READD,D$:VPOKEBASE(6)+D/64,VAL("&H"+D$):FORJ=0TO7:READD$:VPOKED+J
,VAL("&H"+D$):NEXTJ,I:VPOKEBASE(6)+16,&H8C
180 SPRITE$(0)=CHR$(0)+"fぬZ~な"+CHR$(255)+"~":SPRITE$(1)=CHR$(0)+"fぬZ~ァ"+CHR$(255
)+"~":SPRITE$(2)=CHR$(24)+"~rん"+CHR$(255)+"~~"+CHR$(24):SPRITE$(3)="テ♥Zス~"+CHR$(
255)+"~け":SPRITE$(4)="・・ロ"+CHR$(255)+CHR$(255)+"ぬ♥B"
190 SPRITE$(5)="BZ~"+CHR$(255)+"ロ"+CHR$(255)+"fく":SPRITE$(6)="スBけススけBス":ONSPRITE
GOSUB730:SPRITEON:ONINTERVAL=20GOSUB790:ONKEYGOSUB710:KEY(1)ON
200 LOCATE10,13:PRINT"1..KEY BORD":LOCATE10,15:PRINT"2..JOY STICK"
210 SS$=INKEY$:SS=VAL(SS$)-1:IFSS<0ORSS>1THEN210
220 '┌────────────────┐
230 '│         MAIN           │
240 '└────────────────┘
250 CLS:GOSUB800:GOSUB830
260 GOSUB680:GOSUB690:PUTSPRITE0,(X,Y),14,0
270 GOSUB700:ONSGOTO290,290,330,330,340,350,350,290
280 DH=0:DT=0:GOTO420
290 IFDH=1THEN320
300 IFDT>2THENDT=0:DH=1:GOTO320
310 DY=-1:DH=-1:DT=DT+1:DX=(S=8)-(S=2):GOTO360
320 ONSGOTO420,330,,,,,,350
330 DY=0:DX=1:DH=0:M=-1:GOTO360
340 DY=1:DX=0:GOTO360
350 DY=0:DX=-1:DH=0:M=0:GOTO360
360 AD=VPEEK(&H1800+32*((Y+1)/8+DY)+((X+1)/8+DX)):IFAD=208THENX=X+DX*8:Y=Y+DY*8:
DD=DX:GOTO420
370 IFAD=178THENGOSUB810:N=N+3:SC=SC+20:IFN>10THENN=10:GOSUB690:GOTO520ELSEGOSUB
690:GOTO520
380 IFDH=-1ANDAD=186THENPUTSPRITE0,(X+DX*8,Y-4),14,1+M:LOCATE(X+1)/8+DX,(Y+1)/8-
1:PRINT"テ":SOUND10,16:SOUND9,0:SOUND12,40:SOUND13,0:GOSUB810:DY=0:DH=0:DT=0:SC=S
C+10:GOSUB690:GOTO420
390 IFAD=177THENIFX=151THENIFMID$(M$((Y-87)/8),A+8,1)="ミ"THENA=A+8:X=95:T=0:PUT
SPRITE2,(0,209):GOTO260
400 IFAD=200THENINTERVALOFF:KEY(1)OFF:PUTSPRITE0,(0,208):PLAY"O5GGGGBABADDDDBAGO
4":AA=1:A=1:T=0:CLS:LOCATE8,8:PRINTST;"STAGE CLEAR!":LOCATE8,12:PRINT"BONUS 200
POINT!!":FORI=0TO7500:NEXT:ST=ST+1:SC=SC+200:IFST<6THENGOTO250ELSE840
410 DX=0:DY=0:DH=0:DT=0
420 IFDH=-1THEN520
430 AD=VPEEK(&H1800+32*((Y+1)/8+1)+((X+1)/8)):IFAD=208THEN510ELSEDH=0
440 IFAD=178THENGOSUB820:N=N+3:SC=SC+20:IFN>10THENN=10:GOSUB690:GOTO520ELSEGOSUB
690:GOTO520
450 IFAD=196THENIFVPEEK(&H1800+32*((Y+1)/8)+((X+9)/8))=208THENX=X+8:GOTO520ELSE5
20
460 IFAD=197THENIFVPEEK(&H1800+32*((Y+1)/8)+((X-7)/8))=208THENX=X-8:GOTO520ELSE5
20
470 IFAD=198THENIFVPEEK(&H1800+32*((Y-7)/8)+(X+1)/8)=208THENIFY>87THENGOSUB820:L
OCATE(X+1)/8,(Y+1)/8:PRINT"ニ":Y=Y-8:GOTO520ELSEELSEGOSUB820:PUTSPRITE0,(0,209):L
OCATE(X+1)/8,(Y+1)/8:PRINT"ニ":GOTO710
480 IFAD=199THENIFVPEEK(&H1800+32*((Y+17)/8)+(X+1)/8)=208THENIFY<143THENGOSUB820
:LOCATE(X+1)/8,(Y+17)/8:PRINT"ヌ":Y=Y+8:GOTO520ELSEELSEIFY=135THENGOSUB820:Y=Y+8:
GOTO710
490 IFAD=179THENIFS=0THENIFVPEEK(&H1800+32*((Y+1)/8)+(X+1)/8+DD)=208THENX=X+DD*8
:DX=DD:GOTO520
500 GOTO520
510 Y=Y+8:DH=1:DT=0:IFY=143THEN710
520 PUTSPRITE0,(X,Y),14,1+M
530 IFK=1THENK=0ELSEK=1:GOTO640
540 IFT=0THENIFVPEEK(6515)=208THENT=1:TX=151:TY=87:XX=-1:TH=0:GOTO630ELSE640
550 AD=VPEEK(&H1800+32*((TY+1)/8)+(TX+1)/8+XX):IFAD<>208THENXX=-XX:GOTO600
560 TX=TX+8*XX:IFTB(ST)=0THEN600
570 IFTH<1THEN620
580 AD=VPEEK(&H1800+32*((TY-7)/8)+(TX+1)/8):IFAD=208THENTH=TH+1:TY=TY-8:IFTH<4TH
EN630
590 TH=0:GOTO630
600 AD=VPEEK(&H1800+32*((TY+9)/8)+(TX+1)/8):IFAD=208THENTY=TY+8
610 GOTO 630
620 IFVPEEK(&H1800+32*((TY+9)/8)+(TX+1)/8)=208THENTY=TY+8ELSETH=1
630 PUTSPRITE2,(TX,TY),TC(ST),ST+1:IFTY=143THENT=0:PUTSPRITE2,(0,209)
640 GOTO270
650 '┌────────────────┐
660 '│     SUB RUUTINS        │
670 '└────────────────┘
680 FORI=0TO7:LOCATE10,11+I:PRINT"セア"+MID$(M$(I),A,8)+"アセ":NEXT:LOCATE11,8:PRINT
"セ          セ":LOCATE10,9:PRINT"チココココココココココタ":LOCATE10,10:PRINT"セアアアアアアアアアアセ":LOCA
TE10,19:PRINT"セアアアアアアアアアアセ":LOCATE10,20:PRINT"ツココココココココサコソ":INTERVALON:KEY(1)ON:
RETURN
690 LOCATE22,10:PRINT"STAGE";ST:LOCATE22,13:PRINT"SCORE";SC:LOCATE27,16:PRINTSPA
CE$(5):LOCATE22,16:PRINT"たいりょく";STRING$(N/2+.5,"♥"):PUTSPRITE1,(191,151),14,0:LO
CATE26,19:PRINT"=";NN:RETURN
700 S=STICK(SS):RETURN
710 INTERVALOFF:KEY(1)OFF:SPRITEOFF:K=0:KK=2:FORI=YTO-16STEP-4:PUTSPRITE0,(X+K,I
),15,1+M:K=K+KK:IFABS(K)=10THENKK=-KK
720 FORJ=0TO30:NEXTJ,I:T=0:GOTO740
730 SPRITEOFF:SOUND9,16:SOUND10,0:SOUND12,15:SOUND13,0:PUTSPRITE2,(0,209):T=0:TY
=193:N=N-1:GOSUB690:IFN>0THENSPRITEON:RETURNELSEGOTO710
```


★きゃあああああ!!BMが膨張してる―――――っ!!(広島県安芸郡・高野みお15才)……【影:うおおお，つ，ついに気付かれたか!!じつは私がDr.を悩ませ，熱をださせたもので…。つぐ美:これはトップシークレットだから誰にも話しちゃダ・メ・ヨ♡】

```
740 IFNN>0THENNN=NN-1:A=1:AA=1:N=10:X=95:Y=87:SPRITEON:GOTO260
750 FORI=0TO7:VPOKE256+I,255:FORJ=0TO70:NEXTJ,I:CLS:PUTSPRITE0,(0,208):FORI=7TO0
STEP-1:VPOKE256+I,0:FORJ=0TO70:NEXTJ,I
760 RESTORE1410:FORI=0TO4:READD$:LOCATE6,8+I:PRINTD$:NEXT:LOCATE12,14:PRINT"STAG
E ";ST:LOCATE11,16:PRINT"SCORE ";SC:LOCATE4,20:PRINT"HIT RETURN KEY AND START":A
=1
770 IFINKEY$=CHR$(13)THENBEEP:GOTO10ELSEPLAYMID$("DEDEFGFEDEFGFEDRFGFGABAGFGABAG
FRGFEDEADAEADAGFEDCCCDCDFEDR",A,1):IFA=58THENA=1:GOTO770ELSEA=A+1:GOTO770
780  "DEDEFGFEDEFGFEDRFGFGABAGFGABAGFRGFEDEADAEADAGFEDCCCDCDFEDR")
790 P$=MID$(PL$,AA,1):IFP$="N"THENAA=1:RETURNELSEAA=AA+1:PLAYP$:RETURN
800 FORI=0TO7:PRINTTAB(5);T$(I):NEXT:RETURN
810 LOCATE(X+1)/8+DX,(Y+1)/8+DY:PRINT"ミ":RETURN
820 LOCATE(X+1)/8,(Y+9)/8:PRINT"ミ":RETURN
830 FORI=0TO7:READD$:M$(I)=D$:NEXT:X=95:Y=87:A=1:RETURN
840 CLS:GOSUB800:RESTORE1400:X=2:Y=6:GOSUB850:SC=SC+1000:GOSUB850:GOSUB850:PRINT
SC;"POINT!!":BEEP:BEEP:FORI=0TO1000:NEXT:GOSUB850:GOSUB850:END
850 X=2-(X=2):Y=Y+3:READD$:LOCATEX,Y:FORI=1TOLEN(D$):PRINTMID$(D$,I,1);:BEEP:NEX
T:FORI=0TO200:NEXT:RETURN
860 '┌──────────────────┐
870 '│       DATA       │
880 '└──────────────────┘
890 DATA0,1,0,6,1,1,1,11,1,3
900 DATA1416,A4,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,1424,A4,00,00,18,3C,5E,7E,F7,FF
910 DATA1480,1E,FF,81,85,85,A9,91,91,FF,1488,1E,FF,00,00,00,00,00,FF,FF
920 DATA1496,1E,DB,24,66,99,99,66,A5,DB,1504,1E,EF,90,90,90,90,90,9F,EF
930 DATA1512,1E,F7,09,09,09,09,09,F9,F7,1520,1E,83,83,83,83,83,83,83,83
940 DATA1528,1E,83,03,03,03,03,03,FF,FE,1536,1E,FE,03,03,03,03,03,83,83
950 DATA1544,1E,7F,80,80,80,80,80,83,83,1552,1E,83,80,80,80,80,80,FF,7F
960 DATA1560,1E,FF,02,00,10,FF,FF,00,00,1568,1E,FF,89,8D,FF,FF,8D,89,FF
970 DATA1576,1E,FF,91,B1,FF,FF,B1,91,FF,1584,1E,FF,99,BD,FF,99,99,99,FF
980 DATA1592,1E,FF,99,99,99,FF,BD,99,FF,1432,A4,FF,81,9D,9D,8D,8D,81,FF
990 DATA1600,1E,7E,01,31,79,79,79,79,79,1664,45,EA,EA,EA,EA,EA,EA,EA,EA
1000 DATA"ミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミチスミミミミミミミチコス"
1010 DATA"ミミミシコココココスミミミミミミミミヌセミミケトトトトミセミネ"
1020 DATA"ミミミミミミミミセミミミミミミミミミミミセミミケミミミミミセミケ"
1030 DATA"ケケケケケケミミツコタミミシコスケミミミセミミケミナナナナセミミ"
1040 DATA"ミケミケイミミミミミセミケミセミケミミミセミミケミミミミミセニミ"
1050 DATA"ミケミケケミミミミシソミミミセミミミミミミミミケトトトトミセミミ"
1060 DATA"ミケミケミミミミミミミミミミミセミミケニミケミミケミミミセミミミミ"
1070 DATA"ミケミケケケケケシコココココソミケミケミケケニケミミミツココスニ"
1080 DATA"ミミミミミケミミミミミミミミミミミケミミミミミミミミミミミミミミミミミミミシタミミミミミミミミミミミミミミミミ"
1090 DATA"ケケケケケミケミケケケミミシココタミミミケミミミミチコココスミケミミヌミミミイセミケケケケミミケケミミミミミミミ"
1100 DATA"ミミミミミミミミミミミミミヌミミミツコスミケミシココソミミミミミケミミミミミミシソミミミミミミミミミケミヌヌヌミ"
1110 DATA"ミチココココココタミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミナミミミケケミミミミケヌヌミミケミミミミミミミ"
1120 DATA"ミセイミミミミミツスミミミミミミケケミトトトミミミミミミナミミミミミミミミミミミミミミミミミミミケミミミミミミ"
1130 DATA"ミツスミミケミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミウウウニミミミミミケミミミミミミミ"
1140 DATA"ミミミミミケミミミミミミミミミミミミミナナナケミミミミミミミミミミミミヌミミミミミミミミミミミミミミニミミミミネ"
1150 DATA"ケケケケミミミケケケミミミミミケケケニミミミミミミウウウウミミケケニミミミケケケケニミミミケニケケニミミミミミケ"
1160 DATA"ミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミセミミミミミミミミミミミミミミミミミケミミミミミケミミミミセミミミミミミミミミミミミセミネケミミ
ミミ"
1170 DATA"ミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミセミチスミミミケケミミミミミヌミミミミケミケミミミケミミミミセミケケミミミミミミミミミミセミミミミミミ
ミミ"
1180 DATA"ケミミミミミミケヌミミミミミミミケケトトニニニニミセミツココタミミミミミミミミミミケトミケミミミミミケミミケミセミミミケミケミケミケセミミナミミ
ミミ"
1190 DATA"ミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミセミミミイセミミミミミミミミケミミケミミミミケケミミケミツスミミミミミミミミミセミナミトミ
ミミ"
1200 DATA"ミミミミミミミミミミミケケミミミミミミケヌヌミミセミチココソミケケミミミミミミケミナケミケミミミミミミケミミミミミミミミミミミセケミミミケ
ミミ"
1210 DATA"ミミミケミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミツコソミミミミミミミミミミケミミケミミミミミミケミミケミミミミミミミミミミミケミミミミケ
ミミ"
1220 DATA"ミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミケトミミミケミミミケミミケミミミミミミイミミミミミミミミミミミ
ミミ"
1230 DATA"ミミミミミミミミミミミミミミウウウウウミミミミケトトトトトトトミミミミナニトミケトトトニミケミニケミミケトトトニミミニミミミミミミケミミミミケ
ミニ"
1240 DATA"ミミミミミミミミミミミミミミミミミチコココスミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミケネミミミミミミミ"
1250 DATA"ミミミトミミミケヌミミミミミミミツコココココタミトトトトトトトミミミミミミミヌケケヌミミミミミケミミナナナナミミ"
1260 DATA"ミミミミトミミミミトトニトトニミチコココココソミミミミミミミミミミミミミミニミケケミニミミミミケケミミミミミミミ"
1270 DATA"ミミミミミトミミミミミミミミミツコココココタミミナナナナナナナナミミミミニミミケケミミニミミミケミミミトトトトミ"
1280 DATA"トトトトトトニミミミミミミミミミチコココココソニミミミミミミミミミミミミニミミケケミミミニミミミミミミミミミミミミ"
1290 DATA"ミミミミミトミミミトトヌトトヌミツコココココココストトトトトトトミミミニミミミミケケミミミミニミミミミナナナナミミ"
1300 DATA"ミミミミトミミミミミミミミミミミミミミミミミミミケミミミミミミミミミニミミミミケケミミミミミニミミミミミミミミミミ"
1310 DATA"ミミミトミミミケニミミミミミミミケケケケケケケミケミナナナナナナナナケミミミミミミケケミミミミミミミケケミトトトトトミ"
1320 DATA"ミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミチコスミミミミミミミチココココタミミミミミミミミミミミセセミミミケミミミミミミケミ
ミネ"
1330 DATA"ミミミチココココココタミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミケミミセミミミケケトトミセミミミイセミミミミミミミミミミミセセミケヌミミケトミミミミミ
ミセ"
1340 DATA"ミミミセミミミミミミセミミケケミシココタトトミミミミミミミケミミセミミミミケミミミセミミシコソミケケケケミミミミミセセミミミケケミミトミミミニ
ニセ"
1350 DATA"ミミミツコサコココソミミミミミミミイセミミミミミミミミミケミシココタミミケミナナセミミミミミミミミミミミミニミミセセミケミミミミミミミミミミ
ミセ"
1360 DATA"ミミミミミミミミミミミミミミミミミミシソミミミミミミミミミミケミミミミセミミケミミミミセミミヌミヌミミミミミミミミヌミミミツソミミミケケケトミミミニケ
ミセ"
1370 DATA"ミミミミミミミミミミミニヌミミミミミミミミミミケミミミミヌニケミミミミツスミケトトミツスミミミミミミミミニミミミミミミミケミミミミミミミミミミ
ミセ"
1380 DATA"ミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミケミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミミヌミチココココタミミミケケケヌヌヌシタ
ニセ"
1390 DATA"ナナナナナナナナナケケミミミミミケケミミケミミミケケケミミミウウウウウウミミケケケケニミニミニケケニミセミミミミセニミミミミミミミミミミミツ
コソ"
1400 DATA"SPECIAL BONUS 1000 POINT!!","YOU ARE SUPER GREAT PLAYER","YOUR SCORE I
S","COUID YOU ENJOY THIS GAME?","WELL,SEE YOU NEXT GAME!!"
1410 DATA"シコスセ チコココス チコスチタチコタ"
1420 DATA" セ セ セセ   セ  セセセセツタ"
1430 DATA" セ チコソセコス セコスセセセセ セ"
1440 DATA" セ セ セセ   セ  セセセセチソ"
1450 DATA" ツコセコセツコココツココソツソツソ"
1460 ' ┌────────────────────────┐
1470 '│● PROGRAM BY NEWSOFT     │
1480 '│                         │
1490 '│● CHARACTERS              │
1500 '│                         │
1510 '│  アイウケコサシスセソタチツテトナニヌネ  │
1520 '│                         │
1530 '│●SEE YOU NEXT PROGRAM!  │
1540 '└────────────────────────┘
```

★きのう夢の中で68Kを買った。「もうはなさないぞ〜」と思った瞬間に目がさめた。おもわず部屋を見回してしまった。(千葉県印旛郡・木崎智一17才)……【影：私も原稿を落とした夢を見たことがあるが，本当に落としたゾ。君も夢を現実にできなきゃ甘いな。】



MSX2/MSX2＋用

なにかに似てるがちょっとちがう

T'BLOCK（ティーブロック）

江連　隆司

内容

ブロックを縦（横じゃだめだよ）に，同じ色で三つ重ねて消すというパズルゲームです。

遊びかた

カーソルの上下でキャラクターを動かし，スペース・キーでブロックを投げます。ブロックは壁か他のブロックに当たるまで進み，当たると下に進みます。

それから，似ている色があるので，まちがえずにやってください。ブロックを消せばTIMEが5増えます。ブロックを投げているときはタイムは減りません。

ゲーム・オーバー

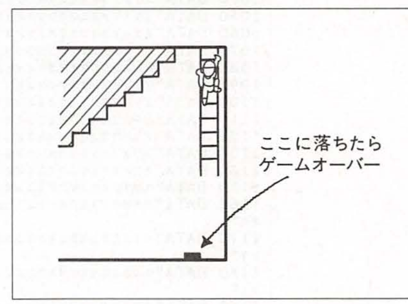
タイムが0になるか第1図のところにブロックがつくかどちらかでゲーム・オーバーになります。

《第1表》変数表

変数	内容
A, I, J, K	汎用変数
X( ), Y( )	キャラクターの位置
BL( )	ブロックの有無
CO( )	ブロックの色
TI	時間
HI, SC	スコア

入力方法

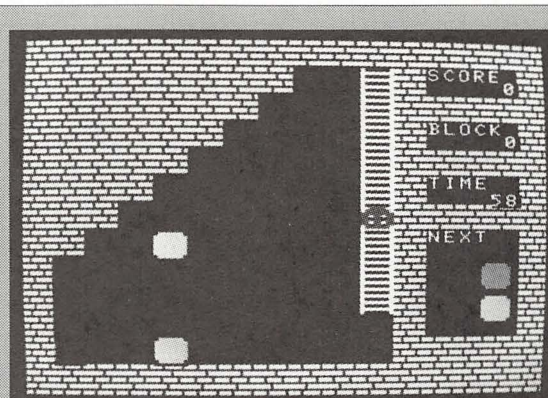
BASICですので，普通に打ちこんでく



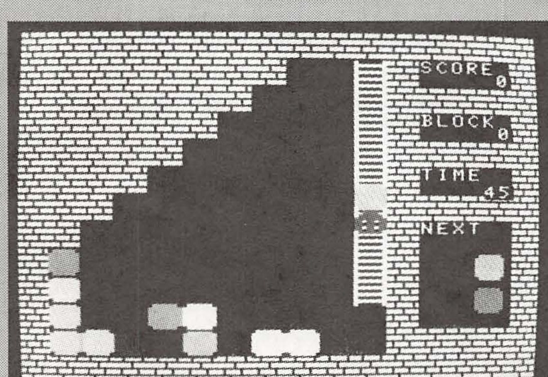
《第1図》ゲーム・オーバーの条件



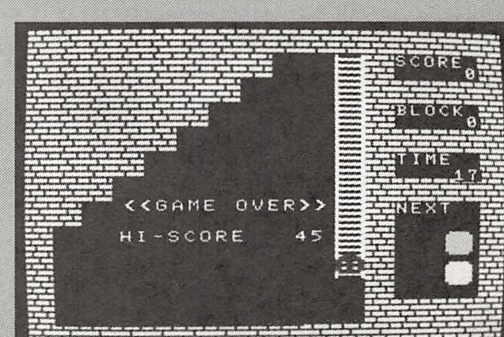
▲《写真1》なぜか"C"が抜けてるタイトル画面。スペース・キーでスタート



◀《写真2》なにか似ているゲーム画面。でも内容はちがいます。同じ色のブロックを三つ縦にならべて消すのです



▶《写真3》白黒でわからないでしょうがカラフルなゲームなんですよ



▲《写真4》それにしても影さんヘタねー。作者の江連君は753点だしたそうよ。ということでつぐ美がご紹介いたしました

★ちなみにうちの犬はナンシーという名前です。影さんちのゴキブリはなんて名前ですか？（埼玉県春日部市・寺井　聡19才）……【影：うちのゴキブリはゴキちゃんといいますが，ゲジゲジのほうはつぐ美と呼んでいます。つぐ美，また私のそばによってきたのか。】

れればけっこうです。ただし，ON ERROR GOTO文を使っているので，なるべく入力ミスをしないようにしてください。

プログラムのしくみ

変数表（第1表）とフローチャート（第2図）を参考にしてください。

CHECKER FLAG

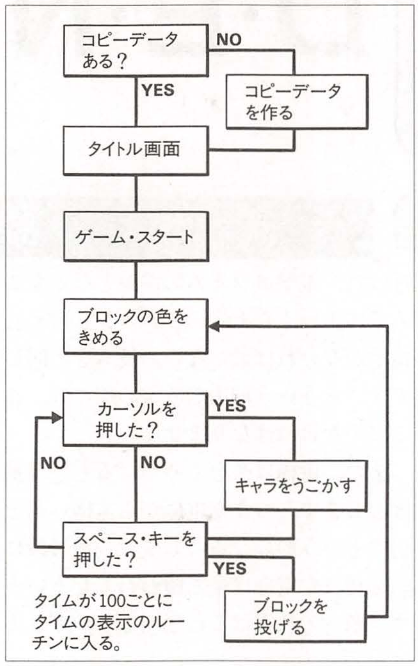
影：くっそー，なかなか点が取れねー，うーだんだんめんどくさくなってきたぞぅ……へん！作者の江連君は753点だとぉ，つき合ってられっかい，どーせわたしゃヘタですよー。

Dr.D：という人たちにピッタシのチェッカー・フラッグ，今月のプログラム解説はなんと！スコアの一挙大量得点!!では560行を見てくれたまえ，ここにSCという変数があるのう。確認できたかな。じつはこれスコアを表す変数なんじゃ。これがわかればもう簡単，あとはちょいちょいとここをいじればほら！

影：やったあ50万点もとったぞぅ…って，これって邪道ですよ。

最後に

このゲームは，ジョイスティックで遊べますが，あまり使わないほうがよいでしょう。僕の最高得点は753点です。なかなかこの記録はぬけませんよ。

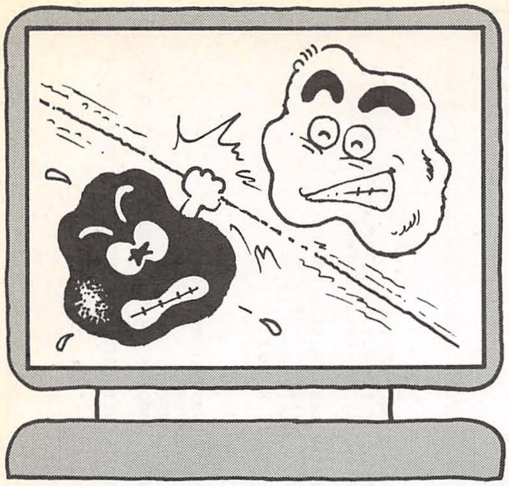


《第2図》フローチャート

T'BLOCKのプログラム・リスト

```
10 REM ┌─────────────────────┐
20 REM │ T'BLOCK             ├┐
30 REM │     (C)T.Ezure 1990.4 ││
40 REM └─────────────────────┘│
50 REM  └─────────────────────┘
60 REM ●●● ショキセッテイ
70 COLOR15,0,0:SCREEN5,1:OPEN"GRP:"FOROUTPUTAS#1:DIMBL(15,12):ONERRORGOTO660
80 HI=0:FORI=0TO2:SETPAGE0,I:CLS:NEXT:SETPAGE0,0:CO(1)=INT(RND(1)*13)+2:CO(2)=IN
T(RND(1)*13)+2:ONINTERVAL=100GOSUB390
90 COPY"T'BLOCK.DAT"TO(0,90),1
100 COPY"T'BLOCK2.DAT"TO(0,0),2
110 REM ●●● キャラ セッテイ
120 SETPAGE0,0:RESTORE850:FORI=0TO2:READA$:B$="":FORJ=0TO7
130 B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)))
140 NEXT:SPRITE$(I)=B$:NEXT:PUTSPRITE0,(255,212),1
150 REM ●●● ショキカ
160 FORI=0TO12:FORJ=0TO10:BL(J,I)=0:NEXTJ,I:BL(9,10)=16
170 FORJ=0TO6:FORI=0TO7-J:BL(I,J)=1:NEXTI,J:FORI=7TO10:BL(0,I)=1:NEXT
180 FORI=0TO11:Z$=Z$+"0":NEXT:FORI=0TO15:ZZ$=ZZ$+"0":NEXT
190 REM ●●● タイトル ガメン
200 CLS:RESTORE900:FORI=1TO5:READA$:FORJ=1TO27
210 IFMID$(A$,J,1)="1"THENCOPY(I*16+16,101)-(I*16+24,108),1TO(J*8+8,I*8+16),0
220 NEXTJ,I
230 PRESET(68,170):PRINT#1,"PUSH [SPACE] KEY":R=-2:Y=150:SP=1
240 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)=-1THENPUTSPRITE0,(246,212),1:Y=16:GOTO280
250 Y=Y+R:IFY=80THENR=2:SP=0
260 IFY=150THENR=-2:SP=1:PLAY"S1M5000O5C"
270 PUTSPRITE0,(115,Y),10,SP:GOTO 240
280 REM ●●● メイン
290 COPY(0,0)-(255,212),2TO(0,0),0:BL=0:SC=0:PRESET(225,90):PRINT#1,"60"
300 FORI=23TO55STEP32:PRESET(233,I):PRINT#1,"0":NEXT:TIME=10000
310 INTERVALON:CO=CO(1):CO(1)=CO(2):CO(2)=INT(RND(1)*13)+2:X=160
320 PUTSPRITE3,(220,130),CO(1),2:PUTSPRITE4,(220,150),CO(2),2
330 PUTSPRITE0,(160,Y+16),6:PUTSPRITE2,(160,Y),CO
340 A=STICK(0)ORSTICK(1)
350 IFA=1THENY=Y-8ELSEIFA=5THENY=Y+8
360 IFY<16THENY=16ELSEIFY>128THENY=128
370 ST=STRIG(0)ORSTRIG(1)
380 IFST=-1THEN420ELSE330
390 PRESET(225,90):PRINT#1,USING"##";60-(TIME-10000)¥100:BEEP
400 IF(TIME-10000)¥100>=60THENRETURN570ELSERETURN
410 REM ●●● ブロックヲ ナゲル
420 INTERVALOFF:TI=TIME:IFYMOD16=0THENXM=0ELSEXM=1
430 IFBL(X¥16-1,Y¥16-1)<>0THEN450ELSEIFXM=1THENIFBL(X¥16-1,Y¥16)<>0THEN450
440 X=X-16:PUTSPRITE2,(X,Y),CO:GOTO430
450 Y(1)=Y+XM*8
460 IFBL(X¥16,Y(1)¥16)=16THEN570
470 IFBL(X¥16,Y(1)¥16)=0THEN480ELSE500
480 IF Y(1)<175 THEN 490 ELSE Y(1)=176:GOTO 500
490 Y(1)=Y(1)+16:PUTSPRITE2,(X,Y(1)),CO:GOTO 460
500 COPY(CO*16-15,100)-(CO*16,116),1 TO (X,Y(1)),0
510 XX=X¥16:YY=Y(1)¥16-1:BL(X¥16,Y(1)¥16-1)=CO
520 IFBL(XX,YY)=BL(XX,YY+1)ANDBL(XX,YY+1)=BL(XX,YY+2)THEN540
530 TIME=TI:GOTO 310
540 COPY(0,0)-(15,47),1TO(X,Y(1)),0:XX=X¥16:YY=Y(1)¥16:BL(XX,YY-1)=0:BL(XX,YY)=0
:BL(XX,YY+1)=0:PLAY"V12S10M4000T212N1"
550 BL=BL+1:PRESET(217,55):PRINT#1,USING"###";BL
560 SC=SC+CO*3:PRESET(201,23):PRINT#1,USING"#####";SC:TIME=TI-500:GOTO 310
570 REM ●●● GAME OVER
580 PUTSPRITE 2,(256,212),1:INTERVALOFF
590 FORI=0TO10:FORJ=1TO9:IFBL(J,I)>1THENCOPY(0,0)-(15,15),1TO(J*16,I*16+16),0
600 NEXTJ,I
610 PRESET(54,110):PRINT#1,"<<GAME OVER>>"
620 IFHI<SCTHENHI=SC
630 PRESET(52,130):PRINT#1,USING"HI-SCORE ####";HI
640 PLAY"O4V8L4DCFG8O5C8O4AG8O5C8O4AFGDC":FORI=1TO2600:NEXTI
650 PUTSPRITE3,(255,212),1:PUTSPRITE4,(255,212),1:PUTSPRITE0,(255,212),1:GOTO160
660 REM ●●● グラフィック
670 PRESET(50,100):PRINT#1,"すこし まってて 。":SETPAGE0,1:CLS:RESTORE860:FORI=0TO15:Z$=
Z$+"0":NEXT
680 FORI=2TO15:RESTORE860:FORJ=0TO15:READA$:A$=RIGHT$(Z$+BIN$(VAL("&H"+A$)),16)
690 FORK=1TO16:IFMID$(A$,K,1)="1"THENPSET(I*16+K-16,J+100),I
700 NEXT K,J,I
710 FORI=1TO16:READA$:B$=BIN$(VAL("&H"+A$))
720 FORJ=1TO16:IFMID$(B$,J,1)="1"THENPSET(100+J,I+10),11:NEXTJ,I
```

```
730 NEXTJ,I
740 SETPAGE0,2:CLS:FORI=0TO13:READA$:A$=BIN$(VAL("&H"+A$))
750 FORK=1TO16:IFMID$(A$,K,1)="1"THENCOPY(101,11)-(117,26),1TO(K*16-16,I*16),2
760 IFMID$(A$,K,1)="1"THENCOPY(101,11)-(116,26),1TO(K*16-16,I*16),2
770 NEXTK,I
780 PRESET(193,16):PRINT#1,"SCORE":PRESET(193,48):PRINT#1,"BLOCK"
790 PRESET(193,80):PRINT#1,"TIME":PRESET(193,112):PRINT#1,"NEXT"
800 LINE(160,16)-(161,161),15,BF:LINE(174,16)-(175,161),15,BF
810 FORI=18TO160STEP4:LINE(160,I)-(175,I+1),15,BF:NEXT
820 COPY(0,90)-(255,150),1TO"T'BLOCK.DAT"
830 COPY(0,0)-(255,212),2TO"T'BLOCK2.DAT":GOTO110
840 REM ●●● データ
850 DATA 3C7EFFDBDBDB7E00,3C5ADBDBFFFF7E00,7EFFFFFFFFFFFF7E
860 DATA 3FFC,3FFC,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
870 DATA FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,3FFC,3FFC
880 DATA F7FB,F7FB,F7FB,0000,FF7F,FF7F,FF7F,0000,EFEF,EFEF,EFEF,0000,FDFF,FDFF,F
DFF,0000
890 DATA FFFF,FF11,FE1F,FC11,F81F,F011,E01F,C011,8011,8011,8011,801F,FFFF,FFFF
900 DATA 111110101110010000011001001
910 DATA 001000101010010000100101010
920 DATA 001001001111010000100101100
930 DATA 001000000100101000010010101O
940 DATA 001000000111101111001100100I
```



MSX2/MSX2+用

ビリビリビリビリ！ラムちゃんもびっくり

D・E・N・G・E・K・I SLIME!

(デンゲキ スライム)

藤田　聡

はじめに

世の中にはまだ知られていない生き物たちもいくつかいるようで，この「電撃スライムというのもその一つ。

この生き物は外見はタコのように数本の細長い足を持ちますが，特徴として糸を吐きます。クモのようにこの糸でエサをからめて取るのかと思えば，実はまったくちがって，なんと何者かが糸に触れたときに電気を流すのです。

電気は糸を流れ，触っていた生き物は当然感電するという，電気ウナギのような特徴も持っている，まこと恐ろしい生き物，これが「電撃スライム」なのです。

遊びかた

かくして電撃スライム同士の熾烈を極める戦いの火ブタはおとされたわけですが，画面を見ると緑と赤，２匹の電撃スライムがいます。ということはお互いを感電させ，やっつければいいわけです。

画面上に並ぶ黄色の丸い地点は電極と呼ばれ，電撃スライムの電源となるところです。いくら上等のラジコンと言えど，電池がなければ動かない。彼らとて同じです。そういう理由で放電の際には，ここにいなければなりません。

また，電極は糸をくっつけるという働きもします。つまり電極から電極へ糸を引くという形になるのです。一番最後に糸を付けた電極は糸で覆われてしまいます。糸への放電はこの場所でしかできません。

そして糸に電気を流すとその糸は溶けてしまいます。

このようにして相手を先に５回感電させたほうが勝者となります（もちろん自分の電気で感電するほど，彼らはマヌケではありません。電気ウナギが自分の電気で感電しないのと同じ原理です）。

操作方法

１プレイヤーはキーボードまたはジョイスティック２で緑，２プレイヤーはジョイスティック１で赤の電撃スライムをあやつります。

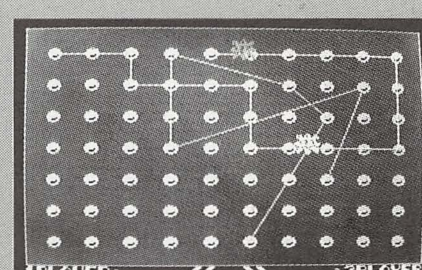
糸を吐くのは，キーボードではスペース・キー，ジョイスティックではⒶで，放電はキーボードの場合[N]または[M]，ジョイスティックではⒷとなっています。

《第１表》主要変数表

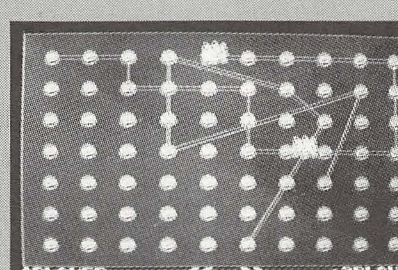
変数	内容
X, Y, X2, Y2	プレイヤーの座標
P, P2	キャラクターのパターン
MX, MY, LX, LY	糸で覆われている電極の座標
WX, WY, SX, SY	糸の始点の電極の座標
D, D2	プレイヤーのダメージ
WF	勝敗結果のフラグ
MU	BGMの演奏番号
BG$(14), MU(23), TG$(15)	BGMデータ
G%	当たり判定用



▲《写真１》タイトル画面。スペース・キーでスタート



▲《写真２》どんどん糸を伸ばして相手を感電させれば１ポイントだ



▲《写真３》相手が自分の糸の上にきたら今だ！電気を使え！ビリビリビリビリ(カメラぶれてはありません)



▲《写真４》５ポイント先取したほうが勝利。なかなかシビレるゲームだぜ！

★♪バグをだす奴は俺んとこへこい。俺もだすけど心配するな。見ろよ煙吹くディスプレイ，そのうち何とかなるだろう～。影さんの歌。(愛知県一宮市・ごま17才)……【影：これはなんの替え歌でっしゃろ。はて？Dr.D：ワシの唄もだれか作ってくれんかの。いいやつを。】

プログラム

糸を消す処理がこのプログラムの目玉です。背景はもちろん相手の糸すら消してはいけないのですから。ところがこのプログラムでは論理演算を駆使(くし)して，なんとLINE文一つで解決しています。ただ，このためパレット機能をフルに使うことになり，糸だけで6色も犠牲になってしまいました。

またBGMにも力を入れています。MSXのとろさをカバーするために，Aパート（旋律(せんりつ)）とBパート（リズム）のテンポを変えたり，15分音符を使ったりと，わけのわからないことをしています。

CHECKER FLAG

影：さあ私の工場が勝つか，編君の工場が勝つか！

編：影さん影さん，これ工場ちゃいまんねん。スライムですねん。まあ確かに地図における工場のマークに似てますけどなあ。

Dr. D：糸をはって相手に電撃ショックをあたえるゲームとは…じつに新鮮でおもしろい。アイデアの勝利といったところじゃな。

編：BGMもいいですね。

終わりに

2人用と言えば体当たりか撃ち合い。どれも同じような内容ばかりですが，このゲームでは，それらとは一味ちがったアクションと戦略性を楽しんでもらえたら幸いです。

●参考にしたもの

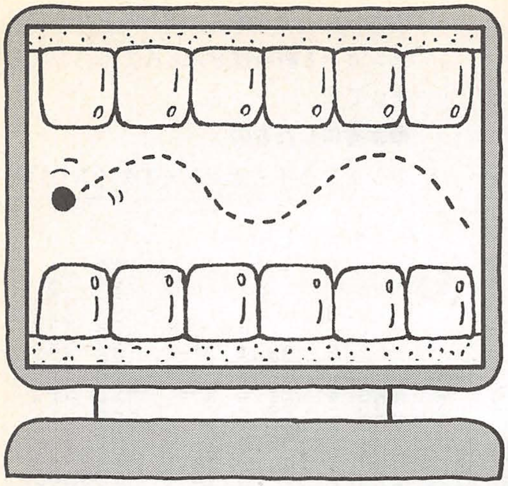
ドント・セイ・ザット・アゲイン（音楽）

D·E·N·G·E·K·I SLIME！のプログラム・リスト

```
100 ' ♥♥♥♥♥ D·E·N·G·E·K·I  SLIME    by SATOSHI.F ♥♥♥♥♥
110 SCREEN 5,2:CLEAR 500,&HD000:DEFINT A-Z:COLOR 15,0,0:DEFUSR=&H156
120 DIM G%(17),BG$(14),MU(23),BB$(1),TG$(15)
130 GOSUB 1000:GOTO 780
140 GOSUB 910:GOSUB 880
150 ' ♥♥♥♥♥ START ♥♥♥♥♥
160 PLAY "T126L16V12O5DV10DV13D+V11D+V14EV12EV15F+V13F+","T121L8S9O1M500"
170 A$="V15G8V13GV15A8V13AV15G8V13G4V11G4":PLAY A$+A$
180 PLAY "R8V15G8V13G8 V15GR16 V15E8F+R16GR16AR16"
190 PLAY "BAV13A V15B4V13B4V11B4V9B4V7BR V15O5E8V13E8V15F+8V13F+8"
200 SOUND 7,&HAA:SOUND 6,31:FORI=0TO12000:NEXT:GOSUB 660:INTERVAL ON
210 ' ♥♥♥♥♥ MAIN ♥♥♥♥♥
220 S=STICK(0) OR STICK(2):P=(P-1)*(S>0)
230 X=X-(S>5)*(X>0)+(S>1 AND S<5)*(X<30)
240 Y=Y-(S=1 OR S=2 OR S=8)*(Y>0)+(S>3 AND S<7)*(Y<21)
250 S=STICK(1):P2=(P2-1)*(S>0)
260 X2=X2-(S>5)*(X2>0)+(S>1 AND S<5)*(X2<30)
270 Y2=Y2-(S=1 OR S=2 OR S=8)*(Y2>0)+(S>3 AND S<7)*(Y2<21)
280 PUT SPRITE 0,(X*8,Y*8),12,P:PUT SPRITE 1,(X2*8,Y2*8),8,P2
290 IF (STRIG(0)ORSTRIG(2))*(XMOD3<>0ANDYMOD3<>0) THEN GOSUB 360
300 IF STRIG(1)*(NOT(X2MOD3=0 OR Y2MOD3=0)) THEN GOSUB 400
310 A$=INKEY$:A=USR(0):IF (INSTR(" NnミみMmモも",A$)>1)ORSTRIG(4) THEN GOSUB 440
320 IF STRIG(3) THEN GOSUB 490
330 IF WF THEN 700
340 GOTO 220
350 ' ♥♥♥♥♥ WEB ♥♥♥♥♥
360 A=(X¥3)*24+20:B=(Y¥3)*24+20:IF POINT(A,B)AND12 THEN RETURN
370 WX=A:WY=B:CIRCLE(MX,MY),4,2:LINE(MX,MY)-(WX,WY),4,,OR:MX=WX:MY=WY
380 GOSUB 680:CIRCLE(WX,WY),4,6:RETURN
390 '
400 A=(X2¥3)*24+20:B=(Y2¥3)*24+20:IF POINT(A,B)AND12 THEN RETURN
410 SX=A:SY=B:CIRCLE(LX,LY),4,2:LINE(LX,LY)-(SX,SY),8,,OR:LX=SX:LY=SY
420 GOSUB 680:CIRCLE(SX,SY),4,10:RETURN
430 ' ♥♥♥♥♥ SHOCK !! ♥♥♥♥♥
440 U=POINT(WX,WY)
450 IF (U<>6 AND U<>14) OR ABS(WX-X*8-6)>6 OR ABS(WY-Y*8-6)>7 THEN RETURN
460 COLOR=(12,7,6,4):A=5:GOSUB 540:COLOR=(5,2,6,7):COLOR=(6,2,6,7)
470 COPY(X2*8,Y2*8+7)-(X2*8+15,Y2*8+8) TO G%:B=0:GOSUB 590:RETURN
480 '
490 U=POINT(SX,SY)
500 IF (U<>10 AND U<>14) OR ABS(SX-X2*8-6)>6 OR ABS(SY-Y2*8-6)>7 THEN RETURN
510 COLOR=(8,7,6,4):A=9:GOSUB 540:COLOR=(9,7,4,4):COLOR=(10,7,4,4)
520 COPY(X*8,Y*8+7)-(X*8+15,Y*8+8) TO G%:B=4:GOSUB 590:RETURN
530 ' ♥♥♥♥♥ DENGEKI SUB ♥♥♥♥♥
540 SOUND 10,14:SOUND 4,250:FOR I=0 TO 6:FOR J=7 TO 5+I MOD2 STEP -1
550 SOUND 5,I:SOUND 5,7-J:SET ADJUST(RND(1)*7-3,RND(1)*7-3)
560 COLOR=(A,J,J-1,0):COLOR=(A+1,J,J-1,0):COLOR=(13,J,J-1,0):COLOR=(14,J,J-1,0)
570 NEXTJ,I:COLOR=(13,7,0,7):COLOR=(14,7,0,7):SET ADJUST(0,2):SOUND 10,0:RETURN
580 ' ♥♥♥♥♥ KANDEN SUB ♥♥♥♥♥
590 A=0:FOR I=2 TO 9:A=(G%(I) AND 68+17*B)OR A:NEXT:IF A=0 THEN 640
600 SOUND 10,15:FOR I=0 TO 20:COLOR=(8+B,(IMOD2)*7,0,((I+1)MOD2)*7)
610 Q=5^5:SOUND 5,6:SOUND 5,0:NEXT:SOUND 10,0
620 IF B=0 THEN D2=D2+1:A=193-D2*8 ELSE D=D+1:A=D*8+56
630 LINE(A,184)-(A+6,190),11,BF:WF=(D2>4)-(D>4)
640 LINE(1,1)-(254,182),11-B,BF,AND:COLOR=(12,0,7,0):COLOR=(8,7,5,6):RETURN
650 ' ♥♥♥♥♥ BGM AND SOUND SUB ♥♥♥♥♥
660 PLAY BG$(MU(MU)),BB$(MU MOD 2):MU=(MU+1)MOD 24:RETURN
670 PLAY TG$(MU):MU=(MU+1)MOD 16:RETURN
680 SOUND 10,15:SOUND 5,1:FOR I=0 TO 208 STEP2:SOUND 4,I:NEXT:SOUND 10,0:RETURN
690 ' ♥♥♥♥♥ GAME OVER ♥♥♥♥♥
700 PUT SPRITE 0,(X*8,Y*8),-12*(WF=-1),0:PUT SPRITE 1,(X2*8,Y2*8),-8*(WF=1),0
710 LINE(84,72)-(172,96),3,BF:COLOR 15:LINE(88,76)-(168,92),,B:PRESET(94,81)
720 PRINT #1,MID$("1UP2UP",WF*1.5+3,3);" WON !":A=USR(0):A=((MU¥2)*2+2)MOD 24
730 IF A<>MU THEN 730 ELSE A=(A+2)MOD 24:SOUND 7,&HAB
740 IF A<>MU THEN 740ELSE INTERVALOFF:FORI=0TO1:I=-(PLAY(0)=0):NEXT:SOUND7,&HF8
750 X$="T126L16V15F8V12F8V15FR16V15FV12L32EV10E-V9DV7D-":A$="O5"+X$:B$="O3"+X$
760 PLAYA$,B$:A=USR(0):FOR I=-1 TO 0:A$=INKEY$:I=(A$<>CHR$(13))OR(PLAY(0)):NEXT
770 ' ♥♥♥♥♥ TITLE ♥♥♥♥♥
780 ON INTERVAL=112 GOSUB 670:CLS:COLOR 15:COLOR=(15,0,0,0)
790 PRESET(76,20):PRINT #1,"D·E·N·G·E·K·I":PRESET(92,40):PRINT #1,"- SLIME -"
800 PRESET(40,142):PRINT #1,"Programed by SATOSHI.F"
810 PRESET(72,170):PRINT #1,"HIT SPACE KEY!"
820 SOUND 7,14:MU=0:PLAY "T126S9O3L8":INTERVAL ON:I=0:GOSUB 860
830 I=I+1:I=I MOD 240:IF I=124 THEN GOSUB 860
840 IFIMOD4=0THENPUTSPRITE0,(I,90),12,I/4MOD2:PUTSPRITE1,(240-I,90),8,1-I/4MOD2
850 IF STRIG(0) THEN INTERVAL OFF:GOTO 140 ELSE 830
860 FOR J=0 TO 7:COLOR=(15,J,J,0):Q=5^5:NEXT:COLOR=(15,7,7,7):RETURN
870 ' ♥♥♥♥♥ INIT ♥♥♥♥♥
880 X=0:X2=30:Y=0:Y2=21:P=0:P2=0:MX=20:LX=236:MY=20:LY=164:WX=0:SX=0:WY=0:SY=0
890 D=0:D2=0:WF=0:MU=0:A=USR(0):RETURN
900 ' ♥♥♥♥♥ SCREEN ♥♥♥♥♥
```

```
910 PUT SPRITE 0,(0,216),0,0:CLS:LINE(0,0)-(255,183),1,BF
920 CIRCLE(20,20),4,2:PAINT(20,20),2:CIRCLE(20,20),2,3,5.2,6
930 COPY(16,16)-(24,24) TO (16,16):FOR I=0 TO 9:FOR J=0 TO 6
940 COPY(16,16)-(24,24) TO (I*24+16,J*24+16):NEXT J,I
950 LINE(0,0)-(255,183),7,B:PRESET(104,184):PRINT #1,"<<  >>"
960 PRESET(0,184):PRINT#1,"1PLAYER:":PRESET(192,184):PRINT#1,":2PLAYER"
970 SOUND 7,&HF8:PUTSPRITE0,(0,0),12,0:PUTSPRITE1,(240,168),8,0
980 ON INTERVAL=115 GOSUB 660:RETURN
990 ' ♥♥♥♥♥ GRAPHIC ♥♥♥♥♥
1000 OPEN"GRP:"AS #1:FOR I=0 TO 1:S$="":FOR J=0 TO 31:READ D$:D=VAL("&H"+D$)
1010 S$=S$+CHR$(D):NEXT:SPRITE$(I)=S$:NEXT
1020 FOR I=1 TO 15:READ A,B,C:COLOR=(I,A,B,C):NEXT
1030 M=&HD000:FORI=0 TO 53:READA$:POKEM+I,VAL("&H"+A$):NEXT:DEFUSR1=M:A=USR1(0)
1040 FOR I=M+640 TO M+983:A$=BIN$(PEEK(I)¥4):B$=LEFT$(A$,1)
1050 POKE I,VAL("&B"+B$+B$+RIGHT$(A$,6)):NEXT
1060 KEY1,"A=USR1(0)"+CHR$(13):KEY2,"SCREEN5"+CHR$(13)
1070 ' ♥♥♥♥♥ BGM ♥♥♥♥♥
1080 READ BG$(0),X$:BG$(1)=X$+"DV14DV13DV12DV13DV15ER16V15F+R16"
1090 BG$(2)=X$+"DV12DV15CO4BABO5CDE":BG$(3)=X$+"DV14DV12DV11DV12DV10DV8DV9DV8D"
1100 FOR I=4 TO 14:READ BG$(I):NEXT:FOR I=0 TO 23:READ MU(I):NEXT
1110 BB$(0)="M500C4CCC4CC":BB$(1)="CC4CCCC15M2000C8."
1120 FOR I=0 TO 15:READ TG$(I):NEXT:TG$(2)=TG$(0):RETURN
1130 ' ♥♥♥♥♥ GRAPHICS DATA ♥♥♥♥♥
1140 DATA 01,72,5A,7F,1F,1C,6E,EC,FF,7D,16,1B,3B,73,61,01
1150 DATA 80,CC,DE,FE,F8,C8,EC,CF,FF,D6,38,F8,9E,CE,C6,80
1160 DATA 01,33,7B,3F,0F,13,1B,73,FF,EB,9C,1F,78,51,60,00
1170 DATA 86,4A,9E,FE,E8,2B,B3,37,FF,7C,E8,D8,DC,CE,A6,60
1180 DATA 2,4,3, 7,7,1, 0,0,0, 0,0,5, 2,6,7, 2,6,7, 0,0,7, 7,5,6
1190 DATA 7,4,4, 7,4,4, 7,0,0, 0,7,0, 7,0,7, 7,0,7, 7,7,7
1200 ' ♥♥♥♥♥ MACHINE LANGUAGE ♥♥♥♥♥
1210 DATA 2A,04,00,11,00,D1,01,FF,07,ED,B0,CD,38,01,07,07,E6,03
1220 DATA 4F,06,00,21,C1,FC,09,E6,80,B1,4F,F2,2C,D0,23,23,23,23
1230 DATA 7E,07,07,07,07,E6,0C,B1,21,00,D1,32,1F,F9,22,20,F9,C9
1240 ' ♥♥♥♥♥ BGM DATA ♥♥♥♥♥
1250 DATA V15GV10GV14GV15GV13GV15GV13GV12GV15GV14GV13GV15G8V14GV13GV12G
1260 DATA V15GV13GV15GV15F+V13F+V15EV13EV15
1270 DATA R4V15GV13GV14GV12GV15F+8V12F+V15A8V13A16V15F+16R16
1280 DATA V15DV13DV12DV11DV12DV11DV9DV7DV15DR16EO4BV10BV15O5C16R16D
1290 DATA V14DV13DV12DV11DV11DV10DV11DV10DV10DV9DV8DV9DV8DV7DV6DV5D
1300 DATA V6D4V4D8V15GR16F+V13F+V15EDV11DV15C8V13C
1310 DATA O4V15B8V13BO5V15C8V13CV15DV13D+V11DV12DV11DV10DV9DV8DV9DV7D
1320 DATA V7D4V5D8V15ER16DV13DV15CO4BV11BV15A8V13A
1330 DATA V15G8V13GV15A8V13AV15BV13O5B+O4V12BV11BV10B8V9B8V15BA
1340 DATA G8V13GV15A8V13AV15BR16O5C+8V13C+V15D8V13DV15ER16
1350 DATA V7D4V5D4V15DV13D16V15EO4BV13BV15O5CR16D
1360 DATA V15O4B8V13BO5V15E8V13EV15D4V13DV11DV12DV11DV10DV9D
1370 DATA V7D4V5D4V15E8V13E8V15F+8V13F+8
1380 DATA 0,1,0,2,0,3,4,5,6,7,8,9,10,11,6,12,6,7,13,9,10,11,6,14
1390 DATA O3L8M8000F.FM3000C16D16FGAR8 ,M8000O2B-.O3FR16O2B-M3000O3CG16DD16E
1400 DATA ,B-A16G16FO4D16M6000C2R16 ,O3F4M3000L16O4CD8M6000C4R16M3000R8O3B-A
1410 DATA B-8AB-8O4C8O3AG8M8000F4. ,M2500CDFGA8CDFGA8CDFG
1420 DATA L8AG16AO4DC4R16R8O3L16CD ,F8CDF8R16G8G8GA8CD ,F8CDFC8A8G8FG8CD
1430 DATA F8CDG8CDF8CDG8CD ,FG8F8D8M6000C2R16M3000 ,O3R4.L16AAB-B-BBO4CDR8
1440 DATA L16R4M6000F4O3M3000FGA8FG8V14C,V10CSDFG8GA8O4CDF8FG8.,L8AGFGO4C2
1450 '  MUSIC from「 Don't Say That again 」(SHAKATAK)
```

★いまだにペンネームの書きかたがわかりません。影先生どうかご指導のほどをよろしくお願いいたします。（新潟市・松永哲也15才）
……【影：それではまず硯で墨をするところから……。つぐ美：その前に水を入れなきゃ！でもまちがえて烏龍茶入れちゃダメよ♡】



MSX2+用

ワンキー・ゲームのおもしろさを存分に！

ドット　ウェーブ

DOT WAVE

三浦　元喜

はじめに

このごろ話題のドット・ワンキー・ゲームを２＋で作ってみました。どうぞ２＋ユーザーのみなさん，打ち込んでみてください。

遊びかた

RUNして15秒すると，ビープ音が鳴って，ゲームがはじまります。

すると，画面がスクロールして，ドットの通ったあとに，ゴミを落としていきます。そのまま見ていると下の柔突起のようなものにぶつかってしまうので，すかさずスペース・キーか，トリガボタンを押してドットを上昇させてください。ドットには重力と慣性が働いています。そうしてドットを操作しながら，上下の柔突起や自分の軌跡に当たらないようにしてください。

１面は１周するだけなので，まず失敗することはないと思いますが，２面は２周，３面は３周…と，面をクリアするたびに１周ずつ距離が長くなり，スピードも速くなります。

がんばって全10面クリアして，エンディングを見てください。

ちなみに，コンティニューは爆発が終わってドットが右端に消えるまでにリターン・キーを押すとできます。しかし，コンティニューするとハイスコアは記録されません。

また，下のスプライト（ステージ数を表している）も，続きからしか表示されません。

アドバイス

柔突起の色はパレットを使っています。最終面は暗い灰色になります。

追いつめられたら，思いきって軌跡に突込んでみてください。通りぬけできるときもあります。また，トリガとスペース・キーを同時に押すと，早く上昇します。

各ステージの最初（ビープ音が鳴ったとき）にジョイスティックを操作すると，ドットの移動量が増えることがあります。

このゲームをクリアするこつは，ドットの波の周期を大きくとって，なるべく上下の間隔をつめていくと楽にクリアできると思います（つめすぎてぶつからないように）。

《第１表》主なプログラムの流れ

行	内容
10～ 20	REM文
30～ 40	初期設定
50～ 60	パレット・データ
70～ 80	エンディング音楽
90～160	画面構成
170	ループ（ゲーム・オーバー）
180	ループ２（クリア，コンティニュー）
190～230	メイン・ルーチン
240～320	ゲーム・オーバー
330	コンティニュー
340	ステージ・クリア
350～450	エンディング
460	REM文
470～480	SOUND文（爆発音）サブ・ルーチンとデータ
490	メッセージ表示サブ・ルーチンＩ（表示，返送）
560	メッセージ表示サブ・ルーチンＩ（重ね合わせ）
510	エンディング音楽演奏サブ・ルーチン

さいごに

ゲーム・オーバーやエンディングをつけたので，思ったより長くなってしまいました。

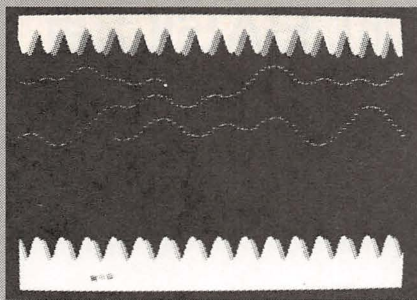
これを作っていて一番苦労した点は，スピードを上げることです。やはりBASICではスピードに限界があるようなので，早くマシン語を覚えたいです。

★　　★

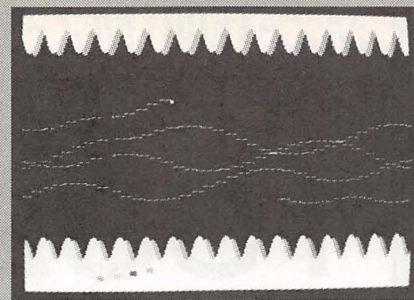
《第２表》変数表

変数	内容
I, J	雑用
X( )	表示用，自機Ｘ座標（仮定）
P( )	パレット・データ用
M$( )	ゲーム・オーバー音楽用
MI$( )，M2$( ), M	エンディング音楽用
MS$	メッセージ用
MS	メッセージ文字数×８
Q, W	画面作成用
Y	自機Ｙ座標
L	ステージ数
E	クリアしたステージ数（コンティニューすると0になる）
S	トリガ入力用
D	上下増化量
U	上下最高増化量
T	ステージ・クリアのカウント（255からＩまで引いていく）
P	スクロールＸ座標
SC	スコア
HS	ハイスコア
K	パレット用（ステージ数－2）
X	メッセージ表示用Ｘ座標
Y	メッセージ表示用Ｙ座標
C(n)	メッセージ表示用カラーデータ（n…0　フォア・グラウンド（メイン），n…I　バック・グラウンド（サブ））

★1345年ぶりにベーマガを買います。いやー，大化の改新以来影さんとDr.Dだけはかわってませんねー。（静岡県裾野市・清水博之13才）……【影：あの頃のベーマガは全部手書きでつらかったなぁ。Dr.の頭もまだ５分５分でしたよね。Dr.D：６分は…何の話じゃ！】



▲《写真1》影：ウーム，シンプル・イズ・ベストというこのゲーム。リストも短いし，滑らかスクロールがグーよ



▲《写真2》編：なるほど自分の軌跡に当たらないようにするんですね。でもこれこないだ……。影：まーいーから



▲《写真3》影：これが私の記録だ！どうだ！編：とっくに私は10面クリアしてますよ。影：記録，それはいうもはかない……

DOT WAVEのプログラム・リスト

```
10 '<<< DOT WAVE >>>  1990 by M.MIURA
20 '————————< STAND BY >
30 CLEAR300:SCREEN5,1,0:COLOR15,0,0:_MUSIC(0,0,1,1):DEFINTA-Z:SETBEEP1,4
40 OPEN"GRP:"AS1:DIMX(256),P(8,5):FORJ=0TO8:FORI=0TO5:READP(J,I):NEXTI,J
50 DATA 7,5,2,6,4,2, 6,7,4,5,5,2, 7,1,1,4,1,0, 7,6,5,5,4,3, 2,2,7,1,1,4
60 DATA 7,0,7,4,0,5, 4,7,6,2,4,3, 6,6,0,4,4,1, 3,3,3,2,2,2
70 M1$(0)=">C1<BG":M2$(0)=">C<B8A.EG2E2":M1$(1)="A1GE":M2$(1)="AG8F.CE2G2"
80 M1$(2)="F+1BG":M2$(2)="F+G8A.F+B2G2":M1$(3)="F+1B>D<":M2$(3)="F+G8A.F+B1"
90 FORI=0TO3:SETPAGE0,I:CLS:NEXT:COLOR=(1,7,7,7):SETPAGE1,3:DEFUSR=342
100 FORI=0TO7:READQ,W:LINE(I,Q+10)-(I,W+10),1:NEXT:COPY(0,10)-(7,19)TO X
110 COPY X,2TO(8,29):DATA 6,9,3,5,1,2,0,0,0,0,1,2,3,5,6,9
120 FORI=1TO15:COPY(0,10)-(15,29)TO(I*16,10):NEXT:ONINTERVAL=145GOSUB510
130 FORI=0TO155:X(I)=I+100:NEXT:FORI=156TO256:X(I)=I-156:NEXT:FORI=0TO255
140 COPY(I,10)-(I,29),3TO(X(I),12),1:COPY(I,10)-(I,29),3TO(X(I),172),1:NEXT
150 SETPAGE1,1:FORI=0TO1:PAINT(0,0+I*211),1,1:PAINT(0,0+I*211),14,0:NEXT
160 FORI=0TO1:COPY(0,10)-(255,29),3TO(0,10+I*160),1,TPSET:PAINT(0,0+I*210),1,1:N
EXT:SETPAGE0,0                                                '————————<START>
170 COLOR=(1,7,7,7):COLOR=(14,5,5,5):Y=50:L=1:E=0
180 COPY(0,0)-(255,211),1TO(0,0),0:P=0:T=255:SPRITE$(0)="♠":SPRITE$(1)="ﾀﾀ":PUTS
PRITEL,(50+L*5,200-L),L+1,1:PUTSPRITE0,(100,Y),15:FORI=0TO900:NEXT:BEEP:U=(STICK
(1)¥2)+4:FORI=0TO500:NEXT
190 S=STRIG(0)+STRIG(1):D=D-S*(D>-U)*2-(D<U)
200 Y=Y+D:PUTSPRITE0,(100,Y-1),15:T=T-1
210 P=P+L:P=PMOD256:ON T GOTO 340
220 SETSCROLLP,,1:LINE(X(P),Y-1)-STEP(-L,0),L+1
230 ON POINT(X(P),Y)+1 GOTO 190                               '————————<GAME OVER>
240 GOSUB470:FORI=1TO12:PUTSPRITEI,(0,218):NEXT:FORI=0TO60:SETSCROLL0,RND(1)*256
:NEXT:A=USR(0):FORI=0TO160:P=(P+L)MOD256:SETSCROLLP,0,1,0
250 PUTSPRITE0,(100+I,Y),IMOD15+1:IFINKEY$=CHR$(13)THEN330ELSENEXT:CLS
260 SC=E*300+(255-T):HS=HS+(HS-SC)*(SC>HS):COLOR=NEW:COLOR=(13,5,4,0)
270 SETSCROLL0,0:X=62:Y=80:C(0)=7:C(1)=5:MS$="G A M E  O V E R":GOSUB490:X=100:Y
=100:C(0)=9:C(1)=6:MS$="STAGE":GOSUB490:X=140:MS$=STR$(L)+"   ":GOSUB490:X=100
280 Y=110:C(0)=10:C(1)=13:MS$="SCORE":GOSUB490:X=140:MS$=STR$(SC)+"   ":GOSUB490
:X=76:Y=120:C(0)=3:C(1)=12:MS$="HI-SCORE":GOSUB490:X=140:MS$=STR$(HS):GOSUB490
290 X=70:Y=140:C(0)=15:C(1)=14:MS$="PUSH SPACE KEY":GOSUB490:SETPAGE2,2:FORI=1TO
2:LINE(50+I,65+I)-(200-I,160-I),15,B:NEXT:PLAY#2,"@1T80L8V14","@9T80L8V15"
300 M$(0)="L8DEF4.GE4DCL16DCD3.R8":M$(1)="L8DEF4.GE4FGL16AGA3.R8":M$(2)="L8GFG4.
AE4DEL16AGF2.":FORI=0TO1
310 M$="R32"+M$(I):PLAY#2,M$(I),M$:NEXT:PLAY#2,M$(2),"L8GFG4.AE4DEL16FED2."
320 FORI=0TO1:I=-STRIG(0)-STRIG(1):NEXT:SETPAGE0,0:SC=0:GOTO170
330 I=160:NEXT:Y=50:E=0:GOTO180                               '————————< CLEAR! >
340 IF L<>10 THEN SOUND7,62:FORI=36TO61:PLAY"T120L64V12N=I;":NEXT:L=L+1:E=E+1:CL
S:K=L-2:COLOR=(1,P(K,0),P(K,1),P(K,2)):COLOR=(14,P(K,3),P(K,4),P(K,5)):GOTO180
350 SOUND7,62:PLAY"T150V13O4L16CEGO5C4O4C2","T150V12O3L16GFED4C2":COPY(0,0)-(255
,211),1TO(0,0),0:FORI=0TO160:P=(P+2)MOD256:SETSCROLLP
360 PUTSPRITE0,(100+I,Y),IMOD15+1:NEXT:SETSCROLL0:SC=E*300+(255-T):HS=HS+(HS-SC)
*(SC>HS):COLOR=(11,5,4,0):SETPAGE,2:CLS:SETPAGE,0:PLAY#2,"T200@5V12O3L2","T200@2
2V15O4L4":M=0
370 COLOR=(13,5,5,5):X=56:Y=10:C(0)=7:C(1)=5:MS$="CONGRATULATION!":GOSUB490
380 X=37:Y=30:C(0)=15:C(1)=8:MS$="ALL 10 STAGES CLEAR!":GOSUB490
390 X=24:Y=40:C(1)=12:MS$="THANK YOU FOR FIGHTING.":GOSUB490:INTERVALON
400 X=64:Y=50:C(1)=4:MS$="SEE YOU AGAIN.":GOSUB490:X=68:Y=70:C(0)=10:C(1)=11
410 MS$="SCORE":GOSUB490:X=132:MS$=STR$(SC)+"   ":GOSUB490:X=68:Y=80:C(0)=3
420 C(1)=12:MS$="HI-SCORE":GOSUB490:X=132:MS$=STR$(HS)+"  ":GOSUB490
430 X=60:Y=100:C(0)=15:C(1)=13:MS$="PUSH SPACE KEY.":GOSUB490:SETPAGE,3:CLS
440 FORI=10TO120:COPY(35,40)-(220,160),0TO(35,39),0:COPY(24,I)-(210,I),2TO(35,16
0),0:NEXT:FORI=0TO1:I=-STRIG(0)-STRIG(1):NEXT:INTERVALOFF:SETPAGE3,0:CLS
450 COLOR=NEW:SETPAGE0:SETBEEP,1:BEEP:SETBEEP,4:FORI=0TO11:PUTSPRITEI,(0,218):NE
XT:SC=0:GOTO170
460 '————————< SUBROUTINE >
470 RESTORE480:FORI=6TO13:READJ:SOUNDI,J:NEXT:RETURN
480 DATA 30,55,16,0,0,0,180,0
490 MS=LEN(MS$)*8:SETPAGE,3:FORI=1TO0STEP-1:LINE(0,200)-(255,208),0,BF:PSET(0,20
0),0:COLORC(I):PRINT#1,MS$:GOSUB500:NEXT:COPY(0,0)-(MS,8),3TO(X,Y),2:CLS:RETURN
500 FORJ=0TO1:COPY(0,200)-(MS,208)TO(I+J,I),,TPSET:NEXT:RETURN
510 PLAY#2,M1$(M),M2$(M):M=(M+1)MOD4:RETURN
```

★先日，ベーマガを買おうと近くの本屋に行ったら…その本屋はつぶれていた。仕方なく，自転車で30分かかる本屋まで買いに行った。疲れた。(千葉県印旛郡・小川朋彦17才)……【編：えらい！影：からい！つぐ美：えーと，たらい！影：まだまだ甘いな。】



MZ-1500(MZ-5Z001 BASIC)用

カプコンのシューティングじゃないよアクション

1582

いち ごう はち にい

大石　豊

物　語

1582年。光秀(みつひで)は思案に暮れていた。先日光秀は主君である信長(のぶなが)の真の姿を見たのであった。闇夜の冷たい風は光秀の体を吹きぬけていった。

光秀は大号令と共に軍の進路を変えた。「敵は本能寺に在り」と。

本能寺へ入った光秀軍は誰1人戻ってはこない。どうやら全滅したらしい。いや，あそこに刃を振りかざす1人の侍がいる。明智日向守光秀が。

操作方法

カーソル・キーの左右で光秀は左右に移動，上でジャンプします。スペース・キーで剣を振るので敵を殺してください。死んでしまっても，その面からはじまります(6面は5面に戻る)。

打倒信長

信長を倒すのが目的です。行く手を阻む敵兵や蘭丸を倒してください。蘭丸は各面の終わりに出現し多彩な動きをします。ときどき飛んでくる炎はジャンプでかわしてください。

必勝法

ジャンプ中に敵を斬ると2倍のダメージを与えることができます。信長は敵を殺すほど弱くなってきます。

このゲームの必勝法は音です。警告音が鳴ったら何らかの攻撃があるので，その位置から移動して，かわしてください。このゲームはボリュームを大にして遊んでください。また敵の攻撃をうけずに蘭丸を倒すと攻撃力がUPします。

プログラム

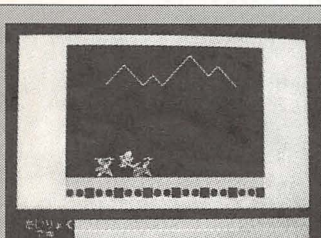
はじめて完成したプログラムです。はじめ長かったプログラムの改良を加え短くしました。プログラムを短くしようとした結果サブ・ルーチンが多くなってしまいました。

参考にしたもの

○ベーマガ'90年1月号の「船なのに」のMID文スクロールの部分(330行)

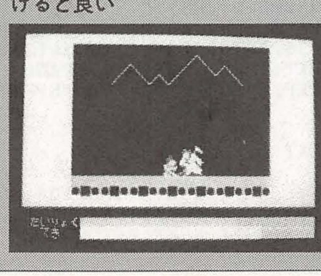
《第1表》変数表

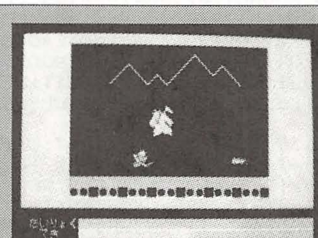
変数	内容	変数	内容
ML	自分の体力	FX	炎のX座標
MX	自分のX座標	FR	炎のカウンタ
MY	自分のY座標	TL	敵の体力
MS	自分の攻撃力	TX	敵のX座標
JP	ジャンプしているかどうか	TY	敵のY座標
T(x)	ザコの座標	TS	敵の攻撃力
TK(x)	ザコの出現位置	PX	X座標の増分
RO	ラウンド(面数)	PY	Y座標の増分
ST	ステージ(1＝ザコ，2＝ボス，3＝信長，4＝スクロール)	KT	ザコを殺した敵
		KL	攻撃判定
		I, J, AA, BB	汎用



▲《写真1》打倒信長，行く手を阻む者は切りはらえっ！ピッという音がなったらすぐジャンプだ

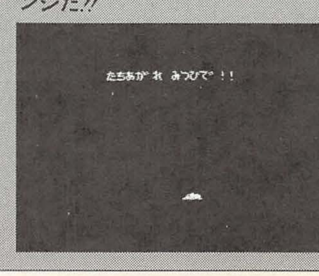
▼《写真2》1面ボスだ。近づいたままだとケリが入るので，3～4回切ったら逃げると良い





▲《写真3》おおっ，2面のボスははね回って攻撃があてにくいうえに火の玉までくる。根気で勝負だ！

▼《写真4》ううっ，やられてしまった。だが信長を倒すまで何度もチャレンジだ!!



★じつは影さんのサングラスはコンピュータ・グラス，マスクはコンピュータ・ウィルスが人間に感染すると勘ちがいしているのだ。(神奈川県厚木市・この木なんの木やしろあき15才)……【影：じつはあれ，釣用の偏光グラスなんだ，だましてゴメンね。ケケ。】

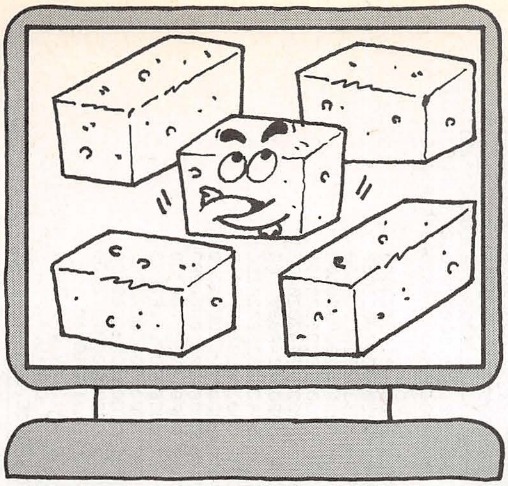
1582のプログラム・リスト

```
10 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒ 1582 ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
20 POKE 23666,0:MUSICINIT:PRTY:CLS3
30 ML$="██████████████████████████████":FR$="□□ □□ □□ □□ □□ □□ □□ "
40 GH$="/▥/\▥\/\/▥/▥/\▥\/\▥\":M1$="E3F3A3B3+D3+E3"
50 M2$="T7A3F3D3E8":M3$="T7E3D3E3F3E3F3B3A3B3+E9"
60 DIM T(2),K(2):ML=50:RO=1:KT=0:K(1)=28:K(2)=34:MS=3:GOSUB1210:GOTO1000
70 CURSOR8,18:PRINT[2]ML$:GOSUB1120:GOSUB1140:CURSOR14,8:PRINT[4]GH$
80 FORJ=5TO20:FORI=5TO31STEP26:CURSORI,J:PRINT[1]"███████":NEXTI,J
90 FOR I=4TO20STEP16:FOR J=5TO35:CURSORJ,I:PRINT[1]"█":NEXTJ,I:GOSUB1180
100 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ MAIN ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
110 MX=11:MY=16:T(1)=28:T(2)=34:JP=0:TS=RO*2:ST=1:RX=28:FR=-10:AT=0:MO=-5
120 DI=0:TY=16:MUSIC "O4"+M2$+M2$:MUSIC WAIT
130 DI=DI+1:IF ST=1 AND DI>130 THEN320 ELSEIF ST=4 AND DI>200 THEN710
140 IF ML<0 THEN 970
150 GETA$:FPRINT[MX,MY]1,2[MX,MY+1]3,4
160 JP=JP-2*(MY<12)+(MY=16)*JP
170 IF A$="↑"AND MY=16 THEN JP=-1
180 XX=(A$="→")*(MX<25)-(A$="←")*(MX>11)
190 A=MX:B=MY:GOSUB1110:MX=MX+XX:MY=MY+JP:FPRINT[MX,MY]5,6[MX,MY+1]7,8
200 IFA$=" " GOSUB1080:ON ST GOTO260,550,850
210 R=INT(RND(1)*8)+1:ON ST GOTO220,350,730,690
220 FORI=1TO2:A=T(I):B=16:GOSUB1110:T(I)=T(I)-1
230 GOSUB1040:IF T(I)<11 THEN T(I)=K(I)
240 IF T(I)=MX+1 AND(MY>14)THEN ML=ML-RO:PAL2:PAL:GOSUB1120
250 FPRINT[T(I),16]16,17[T(I),17]18,19:NEXT:GOSUB1040:GOSUB1180:GOTO130
260 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ KEN ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
270 FOR I=1 TO2:TX=T(I):GOSUB1090
280 IF KL=1THENI=2:NEXT ELSE NEXT
290 IF KL=0THEN 310 ELSE CURSOR T(AA),17:PRINT[2]"▒";:GOSUB1160:WAIT300
300 PRINT"← ":A=T(AA):B=16:GOSUB1110:T(AA)=K(AA):KT=KT+1
310 FPRINT[MX+2,MY+1]0:GOTO220
320 PX=(RO=2):PY=PX*3:TL=200+PY*30:MUSIC"O4T5"+M1$:MUSICWAIT
330 FORI=1TO2:A=T(I):B=16:GOSUB1110:GOSUB1140:WAIT1000:NEXT
340 MUSIC"O1T5"+M1$:ST=2:TX=26:TY=15+4*(RO=2 ORRO=4)
350 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ BOSS ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
360 G=20:IF AT THEN 460 ELSE GOSUB1200
370 ON RO GOTO380,410,380,380,430
380 PX=(R>6)*(TX<27)-(R<5)*(TX>MX+2)
390 IF MX+2=TX+PX THEN AT=1:BEEP
400 IF MX+2>TX AND RO<>4 THEN510 ELSE440
410 PX=((TX<12 OR TX>26)*2+1)*PX:PY=((TY<7 OR TY>12)*2+1)*PY
420 GOSUB1040:GOSUB1040:GOTO440
430 MO=MO+1:IF MO<7 THEN440 ELSE AT=1:BEEP:MO=0
440 FORI=TYTOTY+2:FPRINT[TX,I]0,0,0:NEXT
450 TX=TX+PX:TY=TY+PY:GOSUB1200:GOTO130
460 AT=AT+1:AA=9-RO:IF AT>AATHEN530 ELSE IFAT<AA GOSUB1200:GOTO130
470 G=29:GOSUB1200:IF RO=5 THEN490
480 GOSUB1090:IF KL=1 THEN510 ELSE AT=0:GOTO130
490 FORI=26TO10STEP-1:CURSORI,16:PRINT[1]"▒▥▒":SOUND9,1:NEXT
500 IF MY>14 THEN 510ELSE130
510 PAL2:ML=ML-TS:GOSUB1120:PAL
520 FORI=MXTO10STEP-1:FPRINT[I,MY]1,2,0[I,MY+1]3,4,0:NEXT:MX=10:GOTO130
530 IFAT<(RO+3)THEN 500 ELSE AT=0
540 FORI=26TO10 STEP-1:CURSORI,16:PRINT" ▥ ":NEXT:GOTO130
550 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ KEN2 ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
560 GOSUB1090:GOSUB1200:IF KL=0 THEN640
570 PAL6:TL=TL-(ABS(JP*10)+MS):PAL:GOSUB1140:IFTL>0THEN640
580 FORI=TY TOTY+2:CURSORTX,I:PRINT[0]"▒▒▒":NEXT:MUSIC"O3"+M1$:MUSIC WAIT
590 FORI=TYTOTY+2:FPRINT[TX,I]0,0,0[RX,16]0,0:CURSORTX,I:PRINT"    ":NEXT
600 GOSUB1080:IF ML=50 THEN MUSICM3$+M3$:MS=MS*3 ELSE620
610 FORI=1TO200:FORJ=1TO7:PAL,,,,,J:NEXTJ,I:PAL
620 FOR I=ML TO50:ML=I:SOUND60,2:GOSUB1120:NEXT
630 RO=RO+1:A=MX:B=MY:GOSUB1110:IF RO=6THEN DI=0:MX=16:GOTO660 ELSE 70
640 FPRINT[MX+2,MY+1]0:GOTO360
650 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ SCROLE ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
660 FORI=1TO3:MUSIC"O1"+M2$;"O3"+M2$:NEXT:CLS3:ST=4:FR=0
670 FORI=10TO30:CURSORI,18:PRINT[2]"▒":SOUNDI,2:NEXT:GOSUB1120
680 FORI=1TO30:CURSOR RND(1)*20+10,RND(1)*10:PRINT[RND(1)*2+6]".":NEXT
690 GOSUB1040:GOSUB1040:GOSUB1180:GOTO130
700 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ NOBUNAGA ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
710 MUSIC"O3"+M2$+M1$+M1$;"O1"+M2$+M1$+M1$
720 TL=200-KT*1.2:TS=4:TX=25:TY=5:PX=-1:PY=0:ST=3:AT=0:GOSUB1140
730 FORI=TY TOTY+3:FPRINT[TX,I]0,0:NEXT:CURSOR TX+2,16:PRINT" "
740 PX=PX*(1+2*((TX<13)+(TX>27))):IF PX=1 AND TX+PX=28THEN PY=1:PX=0
750 PY=PY*(1+2*(TY>13)):IF PY=-1 AND TY+PY=5 THEN TX=26:PX=-1:PY=0
760 TX=TX+PX:TY=TY+PY:PT=25*(TL<50)
770 FPRINT[TX,TY]41,42[TX,TY+1]43,44[TX,TY+2]45,46[TX,TY+3]47,48
780 CURSORTX+2,16:PRINT[3]"●":IF(MX-1=TX ORMX-2=TX)AND(MY>14)THEN 510
790 AT=AT+1:ON SGN(AT-(36+PT))+2 GOTO800,810,820
800 IF AT=30+PT THEN BEEP:FX=MX:GOTO130 ELSE130
810 C$="▼":NOISE"T7V15S8M2503C7";"T7V15S8M2504G7":GOSUB840
820 IF AT>38+PT THEN AT=0:C$="  ":GOSUB840:GOTO130
830 IFMX>FX-2 AND MX<FX+2 THEN 510 ELSE 130
840 FOR I=17TO7 STEP-1:CURSORFX,I:PRINT[2]C$:NEXT:RETURN
850 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ KEN3 ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
860 IF(MX+2=TX)*(MY>TY-2)*(MY<TY+2)=0 THEN880
870 PAL6:TL=TL-(MS+1)/2:GOSUB1140:PAL
880 IFTL>0 THEN730 ELSE FPRINT[MX+2,MY+1]0
```

★やっぱり影さんは頭のいい人だったんですね。どこの大学でたんですか？…まさか清泉女子では。(北海道旭川市・ICS15才)……【影：今までオックスフォードと言ってたけど。ウソ。チキンジョージ教授がいるケンブリッジなのさ！だましてゴメンな。】

```
890 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ENDING ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
900 FORI=1TO15:GOSUB1160:FORJ=7TOOSTEP-1:PALJ:NEXTJ,I:MUSIC"T4"+M1$:MX=17:MY=20
910 FORFX=11TO27STEP2:NOISE"S8M2503C7";"O4G7":C$="▼▼":GOSUB840:WAIT500:NEXT
920 WAIT3000:CLS3
930 FORI=1TO100:CURSOR RND(1)*39,RND(1)*15:PRINT[RND(1)*2+6]".":NEXT
940 CURSOR6,6:PRINT[1]"1582年 .ノブ゛ナガ゛ハ シニ、アクハ ホロビ゛タ.";TAB(85);".ノチニコレハ「ホンノウジ゛ノヘン」トシテコウセイニツタワル."
950 GOSUB1080:MS$="T6A8E5B8+D5+C8+E5+D7+F7+E7A7G8B3G3A9+E9"
960 CURSOR5,17:PRINT[4]GH$;GH$:MUSIC"O3"+MS$;"O1"+MS$:GOTO960
970 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ END ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
980 CLS3:CURSOR13,4:PRINT".タチアカ゛レ ミツヒテ゛!!.":IF RO=6 THEN RO=5
990 FPRINT[MX,MY]14,15:MUSIC"T5O1B5A5F5E9":MUSICWAIT:GOSUB1170:MS=3
1000 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ TITLE ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
1010 RESTORE1710:FORI=1TO8:CURSOR10,I+5:READA$:PRINT[-(I=8)+2]A$
1020 GOSUB1160:WAIT300:NEXT:GOSUB1170:ML=50:KT=0:TL=0:CLS3:GOTO70
1030 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ルーチン ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
1040 FR=FR+1:IF FR>25THEN1050 ELSEIFFR=23THEN BEEP:RETURN ELSERETURN
1050 RX=RX-1:FPRINT[RX,16]38,39,0
1060 IF(RX=MX+1) AND(MY>14)THENPAL2:ML=ML-8:GOSUB1120:PAL
1070 IFRX<12THENFPRINT[RX,16]0,0:FR=0:RX=28:RETURN ELSE RETURN
1080 FPRINT[MX,MY]9,10[MX,MY+1]11,12,13:RETURN
1090 IF(MX+2=TX OR MX+1=TX)AND(TY-2<MY AND MY<TY+3)THEN KL=1ELSE KL=0
1100 AA=I:RETURN
1110 FPRINT[A,B]0,0[A,B+1]0,0,0:RETURN
1120 AA=INT(ML/2):CURSOR6,22:PRINT[2]".タイリョク.";ML$:IF AA<0 THEN AA=0
1130 CURSOR11,22:PRINT[6]LEFT$(ML$,AA):RETURN
1140 BB=INT(TL/8):CURSOR 7,23:PRINT[3]".テキ  .";ML$:IFBB<0THENBB=0
1150 CURSOR 11,23:PRINT[5]LEFT$(ML$,BB)
1160 NOISE"V15T7S4M25506C0EFG";"V15T7S8M25504C":RETURN
1170 GETA$:IF A$=""THEN1170 ELSE RETURN
1180 FR$=MID$(FR$,2,21)+MID$(FR$,1,1)
1190 CURSOR10,19:PRINT[2]FR$:RETURN
1200 FPRINT[TX,TY]G,G+1,G+2[TX,TY+1]G+3,G+4,G+5[TX,TY+2]G+6,G+7,G+8:RETURN
1210 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ DATA ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
1220 INIT"CRT:I":FORI=1TO48:READA$:FONT$(2,I)=HEXCHR$(A$):NEXT:RETURN
1230 DATA 0000010301020303 0000000000040000 0000010301020303
1240 DATA 6090C08201C1B1C1 0060307271214931 6090E0F271E1B1C1
1250 DATA 0102070E01060C06 0000000001000000 0102070E00060C06
1260 DATA C92466A20030180C 0985008000000000 C12066220030180C
1270 DATA 0000010301000001 0000000000010101 0000010301000000
1280 DATA 6090C0808000B070 0060307060284080 6090E0F0E020B070
1290 DATA 0206070101000300 0200010000000000 0006070101000300
1300 DATA 74A676E0E070389C 14A000C0E0600000 600676A04030389C
1310 DATA 0000000000000006 0000000000000009 0000000000000006
1320 DATA 00000082C76E040 000000010081C1C 000000082C76F85C
1330 DATA 0005030102050B07 0605020002050A04 0000010100000103
1340 DATA A172BC0A6438CE43 080506CAC4300C03 293298006038CE43
1350 DATA 00000000438F0C0 0000000040830C0 00000000438F0C0
1360 DATA 0000000108193DD6 000000000B020000 0000000100193DD6
1370 DATA 0000008074BA9A04 00000000884424D3 0000008074BABAD7
1380 DATA 000C180106010209 002D1E391E0D0209 00E10000180C0000
1390 DATA 180C0410A850E0E0 18EF0418AC58F0E0 00E3000804081000
1400 DATA 1448600081C3800 365D6800081C3800 22140A0502000000
1410 DATA 0000089064080000 E0906890640E0600 0000000810000000
1420 DATA 00000006010B0605 00000006010B0707 0000000000000005
1430 DATA 0101012142B24EDF 0101012142B2C2C3 0000000000000C9D
1440 DATA 00C0E0F038080000 00C0603008000000 00C0E0F038080000
1450 DATA 070B0D1E3F3C3B17 0703000000000307 070B0D1E3F3C3B17
1460 DATA DFDFBB393C1EBFFF 8343375FFE5EAFDE 5D9D8D273E1EBFFE
1470 DATA 80C0F0F0E0603090 80C0F0E0D85C2000 80C0F0F0F87C3010
1480 DATA 0B01030707010306 0301000000000306 0B01000205010306
1490 DATA FFFFFFFFF7E3C000 F8E0000000008000 F9E412A52140C000
1500 DATA C0E0F0F8F0F01800 0000000000301800 0080402010B01800
1510 DATA 0304040A07072727 0304040A1B1B2327 000000021F1F0707
1520 DATA 0000000110A9F7FF 000000011089878F 0000000000A0F0F0
1530 DATA 0000000080004080 0000000080004080 0000000000000000
1540 DATA 2723111008080404 2723111008080404 0703010000000000
1550 DATA FFFFF670793B1B6B 1F2D264B06042014 EBDED430793B3B5B
1560 DATA 801C78F8F8FCFCBC 8000800818 1C3C38 001C70E8D8DCBCBC
1570 DATA 068E7D3903010001 0488700000000001 068E7D3802000001
1580 DATA F3FCFFFBF7F7F3E0 0C030000000010E0 8F234892A1A110E0
1590 DATA 1890C8C0E0C0C0E0 140E06000000C0E0 1C1E8E804000C0E0
1600 DATA 2048028008000000 226CFFFFFF480000 00003C7F20000000
1610 DATA 0090840040800000 0090E6F040880000 000000C000000000
1620 DATA 1111333377BB4D92 11111111559BFFFF 1111333333310000
1630 DATA 00000040E0F060C 000000050C080103 00000040E0F0503
1640 DATA 0000000000808000 0000E010E8106C90 0000000000808080
1650 DATA 0000000616190323 0707060809241800 0707020414112333
1660 DATA 00387CF2EC56AAF0 6800000C12A9540A 003864C08000A004
1670 DATA 5321510103030303 00000101321B0303 5A285831331B0303
1680 DATA F5F2C5F2F0E2E0F0 0000F0F0F0E8EC70 0D0A0D7AF4EEEEF0
1690 DATA 0307070F1D000000 0307060E10000000 0307070F1D000000
1700 DATA FCFCFCFEFEFC3800 74ECDCF6FAF83800 FCFCFCFEFEFC3800
1710 DATA" ██  ███  ███  ███"
1720 DATA"  █  █    █ █  █ █"
1730 DATA"  █  ███  ███   ◢◤"
1740 DATA"  █    █  █ █  ◢◤ "
1750 DATA"  █  ███  ███  ███","","","`.サァ ノブ゛ナガ゛ヲ タオスノダ゛!."
```


★私の通っている中学でパソコンを使えるのは私だけ。みんなファミコンでドラ○エⅣの話ばかり。私はドラ○エⅣはもってないので話にまざれずなぜかむなしい。(岩手県紫波郡・リチャード12才)……【影：では共に「続・黄金の墓」の話でもしよう！】



MZ-2500シリーズ(M25-BASIC)用

ブロックと入れかわる難解パズル・ゲーム

BLOCK(ブロック) BROKEN(ブロークン)

TaKKuN

内容はないようでじつはあった

パズルゲームです。ルールがひねくれてます。早い話，ブロックを壊していくというものです。作者の性格がでてます。地味(じみ)です。

入力せよ

それでは入力しましょう。機械語などというご立派なものは使ってないので，気軽に入力して実行しましょう。MZのプログラムは大変少ないので，有無を問わずに入力するべきですね。

のーみそを発動せよ

ではゲームをはじめましょう。画面上にある赤い物体が自分です。

そいつをカーソル・キーで（ジョイスティックも可。ああ偉大なるSTICK ONよ）４方向に…。あっと，すぐに動かしたらいけませんねー。解けなくなる可能性大です。よーく考えて行動しましょう。

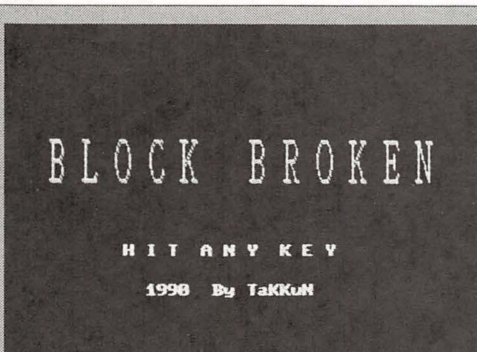
自分は一度動きだすと，自分の周り４方向のいずれかがブロックに触れるまで飛び続けます。ここがミソね。そーして画面の外にでると……はい，アウト。残念でした。やり直しですね。が，ゲーム・オーバーはありませんので安心してください（これを付けると，ストレスがたまり健康に良くない）。

それから，キーを押した方向にすぐブロックがあって，さらにその先にブロックが無いとき，自分とそのブロックの位置が入れかわります。

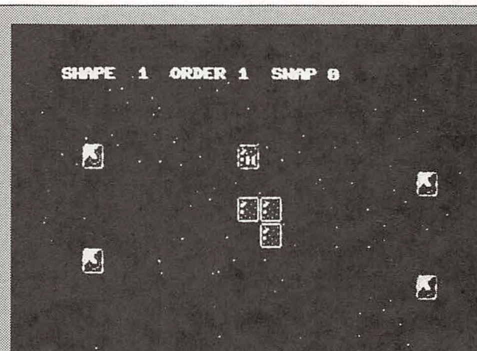
同じくキーを押した方向にブロックが二つ連続してあったとき，目前のブロックが壊れます **(第1図)**。

わからない？やってみりゃわかるでしょう。習うより慣れろはゲームの鉄則です（と言って逃げる)。なお，入れかわったときに画面右上のSWAPの数が減り，これが０のときに入れかわるとアウトです。

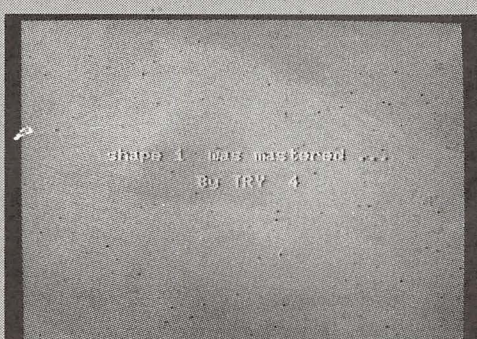
かくして，ブロックの数がORDERで示されている数になると面終了。おめでとーございます。面は19面まで用意されています。まあ，これだけのゲームですね。そうそう，青いブロックとは入れかわれません。



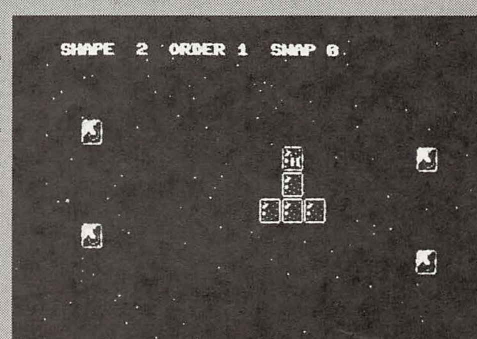
◀《写真1》タイトル画面です。キーボード、ジョイスティックで操作します



◀《写真2》まず1面。左、下、右と動いて下のブロックを壊してから……



▶《写真3》その後右、上、左、左でクリア。4回もミスしてしまいました



▶《写真4》2面は写真のように上のブロックと入れかわるのがコツ。全19面、君に解けるかな？

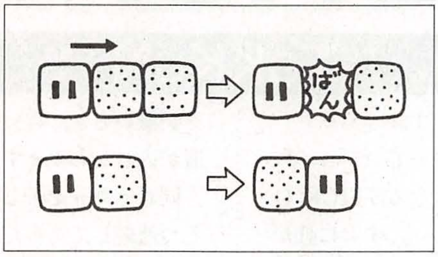
★♪赤いおめめは徹夜のしるし24時間起きられますか。(千葉県市川市・キャッツ♡アイ14才)……【影：♪赤いおしりはおサルのしるし24時間回されますか。つぐ美：ツクテンテン♪影：ウキャウキャ♡Dr.D：猿よのう。編：猿が去る。猿者は追わず……。】

プログラムを見よ

プログラムはマルチステートメントの嵐で，じつにBASIC。

とくにどころか，まったく大したことはやっていないので，ゲームを作ってもうまくいかない人は，“あー！こんなくだらねー書きかたでもゲームになるのか！”と安心することでしょう。私って親切だなぁ。

自分で面を作ってみたいという人，ごめんなさい。エディタはありません。はじめはついていたのですが，長くなるのでとっちゃいました。自分で解析してね。



《第1図》ブロックの壊しかた，入れかわりかた

同好会に入部せよ

最後に，私事で恐縮ですが，匝瑳高校の新入生諸君，コンピュータ同好会に入会しよう。でした。

《第1表》変数表

SH$( )	……面データ	BC	………ブロックの数
A$( )	……キャラデータ	CP	………オーダー数
X, Y / XP,YP	……座標系	S	………キー入力
R0	……面数	CH$, I, J, A	
SP	……ステップ数	A$, B$, D	………他

BLOCK BROKENのプログラム・リスト

```
10 '  ========================
20 '          B L O C K   B R O K E N
30 '        1 9 9 0   B y   T a K K u N
40 '          ========================
50 '
60               ' ================================  I n i T
70 init "CRT2:320,200,16":init "CRT:40,25,0":print chr$(4):cls 3
80 clear max:def int A-Z:kmode 1:klist 0:pen 0:play init:stick on
90 option base 0:on stop gosub *BYE:stop on:repeat off:click off
100 dim CH$(20),A$(10):for I=0 to 18:read CH$(I):next
110 for I=0 to 5:A$(I+1)=chr$($B1+I*4,$B2+I*4)+chr$(29,29,31)
120 A$(I+1)=A$(I+1)+chr$($B3+I*4,$B4+I*4):next
130 A$(0)="  "+chr$(29,29,31)+"  ":gosub *PCGSET:goto *TITLE
140 *MAIN        ' ================================  M a i N
150 locate X,Y:print A$(1)
160 key 0,"":repeat:S=asc(inkey$):until 27<S and S<32
170 XP=(S=29)-(S=28):YP=(S=30)-(S=31):XP=XP*2:YP=YP*2
180 if scrn$(X+XP,Y+YP)<>" " then *FRONT
190              ' ================================  S i d E
200 locate X,Y:print A$(0):X=X+XP:Y=Y+YP:locate X,Y:print A$(1):pause 1
210 if X<2 or X>37 or Y<4 or Y>20 then goto *SCR
220 CH$=scrn$(X-2,Y)+scrn$(X+2,Y)+scrn$(X,Y-2)+scrn$(X,Y+2)
230 if CH$="    " then 200 else goto *MAIN
240 *FRONT       ' ================================  F r o n T
250 if scrn$(X+XP,Y+YP)="ヌ" then *MAIN
260 if scrn$(X+XP*2,Y+YP*2)=" " then
270 locate X,Y:print A$(2):X=X+XP:Y=Y+YP:SP=SP-1
280 if SP<0 then *OVER else gosub *STATUS:goto *MAIN
290 end if:play ,,"@M20@11C16":locate X+XP,Y+YP:print A$(3):pause 2
300 locate X+XP,Y+YP:print A$(0):BC=BC-1
310 if BC=CP then R0=R0+1:goto *CLEAR else goto *MAIN
320 *TITLE       ' ================================  T i t l E
330 cgen 1:locate 12,7:print "1990  Cz UbLLv0":locate 10,4
340 print "I J U  B 0 Z  L F Z";:for I=1 to 13:for J=0 to 1
350 symbol (J+I*24,130+J),mid$(akcnv$("BLOCK BROKEN"),I*2-1,2),1,2,J+11,,,1
360 roll@ I/3:next:print chr$(15);:next:key 0,"":repeat:until inkey$<>""
370 cls 3:for I=0 to 150:pset (rnd*319,rnd*199),rnd*15:next:goto *SCR
380 *CLEAR       ' ================================  C l e a R
390 for I=0 to 11:color=(0,I):next:cls:pause 4
400 locate 8,10:print "tibqf";R0;" xbt nbtufsfe ..."
410 pause 12:locate 16,12:print using "Cz USZ###";TR
420 if TR=1 then locate 14,15:print "Wfsz Hppe!":play ,,"@1402C32":pause 15
430 if TR>9 then locate 6,15:print "Uibol zpv gps zpvs uspvcmf.":pause 20
440 pause 12:TR=0:if R0=19 then pause 20:cls:restore 970 else *SCR
450 for I=0 to 4:read A,X,Y,A$:pause A:locate X,Y:print A$:next
460 pause 20:color=(0,0):pause 50:cls:locate 11,12:print "CSPLF0 J JT F0EFE"
470 pause 40:cls:pause 30:locate 12,14:print "1990  Cz UbLLv0":repeat:until 0
480 *OVER:locate X,Y:print A$(3):play ,,"@2401C":play wait:locate 15,10
490 print [3] "TUFQ PWFS":pause 25
500 *SCR         ' ================================  S c r e e N
510 cls:play "T150@5@V11005L24","@4@V10705L24","@M2@1402":TR=TR+1
520 play "BA+AG+GF+FED+DC+C8 ","BA+AG+GF+FED+DC+C8","R4.C32"
530 BC=0:for Y=1 to 8:A$="0000000"+bin$(val("$"+mid$(CH$(R0),Y*2-1,2)))
540 A$=right$(A$,8):for X=1 to 8:locate 10+X*2,3+Y*2
550 if mid$(A$,X,1)="1" then BC=BC+1:print A$(2)
560 next X,Y:X=val(mid$(CH$(R0),17,1))*2+10:Y=val(mid$(CH$(R0),18,1))*2+3
570 CP=val(mid$(CH$(R0),19,1)):SP=val("&H"+mid$(CH$(R0),20,1))
580 locate 4,7:print A$(4):locate 34,9:print A$(4)
590 locate 4,15:print A$(4):locate 34,17:print A$(4)
600 gosub *STATUS:for I=11 to 0 step -1:color=(0,I):next:goto *MAIN
610 *STATUS      ' ================================  S t a t u S
620 locate 2,1:print using "TIBQF ##  PSEFS #  ";R0+1;CP;
630 print "TXBQ ";"0";left$("123456789BCD",SP);" ";:return
640 *PCGSET      ' ================================  P c g s e T
650 if peek($FFFF)=123 then return
660 play "T8005@21L4@V100CEDCGFE2DFEDC..R4T220L32CDEFGA>C..R2T160L2405@5"
670 for I=32 to 122:A$="":B$="":for J=1 to 8:locate 17,14:print [8-J] "WAIT."
680 D=asc(mid$(cgpat$($200+I),J,1)):A$=A$+chr$(D xor D*2 xor D/2)
690 B$=B$+chr$(D or D*2):next:cgpat$ (I-(I>64))=A$+B$+B$:next
700 for I=$B1 to $C0:read A$:cgpat$ (I)=hexchr$(A$):next
710 cgpat$ (32)=hexchr$(string$(48,"0")):poke $FFFF,123:return
720 *BYE:repeat on ,3:click on:cgen:end
730              ' ================================  D a t a S
740 data 0000018080000004210,00003C000E0000002811,0000280028000000004413
750 data 0080010000800100272б,AB00000000000000556326,007E424242427E004513
760 data 00001824243C24002114,000000FF000000005112,0008000A140000001615
770 data 0010102020100004412,0000200400100004415,0000007E3E000002511
780 data 0402002020382020212З,10101000101010106416,00007C10101000005412
790 data 0000104410441000б216,0402422214080000б318,08080828382820208517
800 data 00004400180000003515
810 data 3900008C18308083 7F80908C98B28080 3900108C18328083
820 data D000000000020232 FC020A0242020A02 D000080040020A32
830 data 3333038380000E00 B0B08080A0807F00 33330383A0000E00
840 data 3230303002020C00 028202020A02FC00 32B030300A020C00
850 data 3900008C98308080 7F80808C98B08080 7F80908CB8B08082
860 data D000000002020202 FC02020202020202 FC020A0242020A02
870 data 3030008080000E00 B0B0808080807F00 B0B08084A0807F00
880 data 0200000002020C00 020202020202FC00 028212028202FC00
890 data 10382C6040000F07 10383E7F7FFFFFFF 00000000103F3F1F
900 data 081400000808C8C4 081C7CFCF8F8F8FC 0000000020E0E0E0
910 data 0727206040800000 7F3F3F7F7FFFCF860 0F0F0F0810000000
920 data C2E0200000C02010 FEFFFFFEFCF83810 F0F8F87000000000
930 data 7FFFFFFFFFFFFFF3 3000000003078F83 3000000F1F1F9F93
940 data FCE2C202020282C2 D000000000092CA D0004000000082C2
950 data E1C0808080807F00 0104048281000600 2100008080000600
960 data C20202020202FC00 CA080830C2020C00 C200000002020C00
970 data 0,6,8,"0px,zpv nbtufsfe bmm tibqft.",10,10,10
980 data "Zpvs tfotf jt gjof !",20,7,12,"Uibol Zpv gps Zpvs qmbzjoh."
990 data 35,3,14,"TFF ZPV BHBJ0 0FYU CSPLF0'T GJHIU."
1000 data 20,6,16,"QMFBTF XBJU XJUI ZPVS GSJF0E."
```


★僕は影さんを尊敬しています。人生終わりです。（宮城県仙台市・寺崎雅也15才）……【影：そっか。私を尊敬することで人生をさとってしまうとは…キラリ☆つぐ美：影さんの生きかたは人生に見切りをつけるときには役立つわね。編：マグロの切り身。】



PC-6001mkIISR/6601SR(N66SR-BASIC)用

電波伝統雀牌全裏反電脳遊技香港

移植版 香港（ほんこん）

K.O.

遊びかた

プログラムを入力し，RUNして約1分20秒待つとタイトル画面になります。そしてスペース・キーを押すと牌が並べられます。そしてその中から同じ数の牌を条件に従ってひっくり返してください。

牌をひっくり返すと，その条件の手数分が減り，これが0になる，またはGキーを押すとゲーム・オーバーになります（このときずっと↑キーを押しているともう一度同じ面ができます。ただし，スコアは0になるのでハイスコアを取ったときは押さないように）。

条　件

その1：二つの牌が上下または左右に(ななめは不可)，となりあっているとき(1手)

その2：二つの牌が上下左右の同じ端にあるとき（2手）〔**第1図**〕

その3：二つの牌の間がすべて裏返っているとき（3手）

その4：片方の牌からもう一つの牌まで1回曲がって裏返ったパイの道をたどりつくとき(4手)〔**第2図**〕

文で書くとややこしいですが，やってみれば簡単です。とにかく一萬〜九萬まで各8枚，合計72枚をすべてひっくり返せば面クリアで，残りの手数×10の得点が入ります。

キー操作

カーソル・キーで移動，スペース・キーで指定，0でキャンセルです。また，ギブアップはGキーです。

プログラムについて

最初に1分20秒待たされるのはできる限り圧縮したデータをもとにもどすためです。マシン語は牌の表示及び回転です。回転はけっこううまくできたと思っています。

ただ，音が貧弱なので適当に音楽や声を入れれてみてください。

最後に

龍を見る条件はゲーム・オーバー時に，5面以上で，かつ500点以上のときです。むずかしすぎる，という人は80行のPの値を増やしてください。ちなみに僕は7面で2190点取りました。

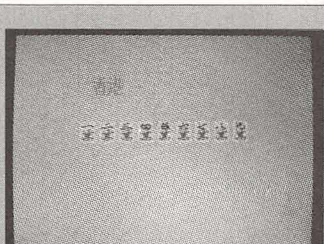
また，このゲームは前に3作ありましたが，比べてみてFM77AV40用のルールを使用しました（僕はパズルの時間制限がきらいです）。

●参考

・ベーマガ'89年2月号
　PC-8001mkII用　香港
　　　　'89年10月号
　MZ-2000用　HongKong
　　　　'90年2月号
　FM-77AV40用　香港

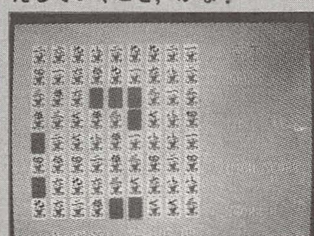
《第1表》変数表

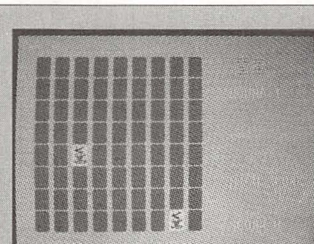
変数	内容
X, Y	カーソルの座標
F	指定した牌の個数のフラグ
P	残りの手数
SC	得点
HS	最高得点
WD	ワークエリアの先頭アドレス
ST	ラウンド数
X1, Y1	1個目に指定した牌の座標
X2, Y2	2個目に指定した牌の座標
FP	牌が裏返っているかのフラグ
FX, FY	指定した牌の位置関係
T	手数
C	カーソルの色
PI	残りの牌の数
IX, IY	カーソルの移動方向
S, SR, I$	入力用



▲《写真1》香港のタイトル画面。機種ごとにそれぞれちがうのがいいネ

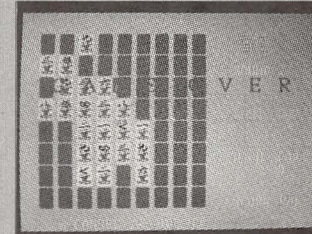
▼《写真2》ルールは説明文を見てもらうことにして，攻略法はまんべんなく裏がえしていくこと，かな？



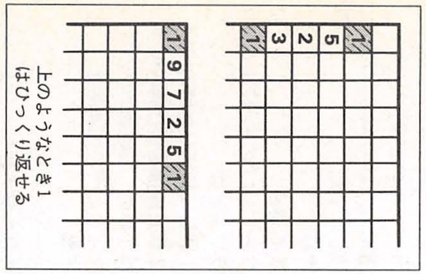


▲《写真3》よしっ，これでクリア。残り手数×10が得点に加算されるゾ

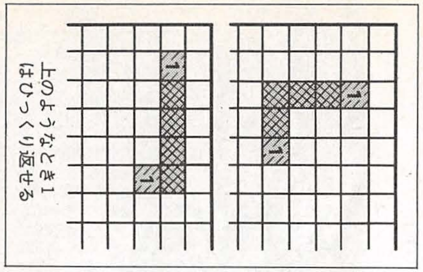
▲《写真4》しまった！つまった，困った。ギブアップするしかない……しおしお



★5月号のMSX用プログラム「ジャンピングインダーク」は，初心者には大変勉強になりました。（群馬県伊勢崎市・阿久津勝幸20才）……【Dr.D：ほほー。これはこれは，そういってもらえると。うれしくなるねー。編：このプログラムは短くていいできでしたもんね。】



《第1図》牌をひっくり返せる条件①

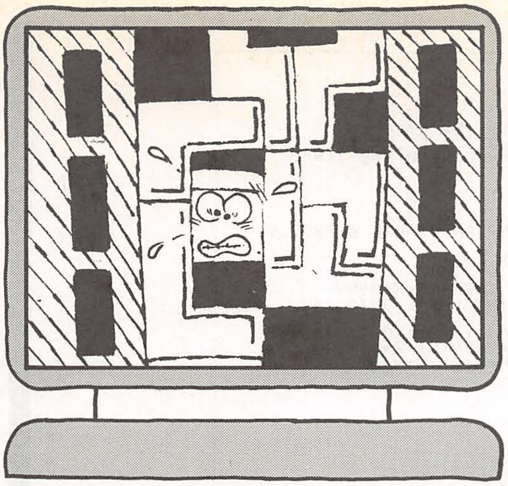


《第2図》牌をひっくり返せる条件②

移植版香港のプログラム・リスト

```
10 '========   HONGKONG   for PC-6001mk2SR/PC-6601SR   ========================
20 CLEAR,&HCFFF:GOSUB 660:R=RND(-TIME):SCREEN 2,2,2:COLOR 12,7:CLS:OUT&HCF,0
30 PLAY"V15O6L64",,,"S0M1000T200L32":SC=0:P=0:ST=0:GOSUB 450
40 '---- GAME START --------------------
50 CLS:KANJI(120,80),16,"WAIT":FOR I=0 TO 8:FOR J=0 TO 7:M(I,J)=I+1:NEXT:NEXT
60 FOR I=0 TO 8:FOR J=0 TO 7:R1=INT(RND(1)*9):R2=INT(RND(1)*8)
70 A=M(I,J):M(I,J)=M(R1,R2):M(R1,R2)=A:NEXT:NEXT:ST=ST+1
80 P=P+130-ST*10:PI=36:GOSUB 400
90 FORI=0 TO 8:POKE WD,I*20+20:FOR J=0 TO 7:POKE WD+2,J*20+20:POKE WD+3,M(I,J)
100 EXEC &HD900:MM(I,J)=M(I,J):NEXT:NEXT:X=0:Y=0:C=10:F=1:GOSUB 350
110 '--- MAIN -------------------------
120 S=STICK(0):IX=(S=7 AND X>0)-(S=3 AND X<8):IY=(S=1 AND Y>0)-(S=5 AND Y<7)
130 IF IX+IY<>0 THEN C=7:GOSUB 350:X=X+IX:Y=Y+IY:C=10:GOSUB 350
140 SR=STRIG(0):IF SR AND M(X,Y)>0 THEN ON F GOSUB 180,190:IF PI=0 THEN 500
150 I$=INKEY$:IF I$="0" AND F=2 THEN GOSUB 340
160 IF I$="G" OR I$="g" OR P<1 THEN 530 ELSE 120
170 '--- JUDGE ------------------------
180 C=8:GOSUB 350:C=4:GOSUB 360:F=2:X1=X:Y1=Y:RETURN
190 IF X=X1 AND Y=Y1 OR M(X,Y)=0 THEN GOSUB 340:F=1:RETURN
200 X2=X:Y2=Y:IF M(X1,Y1)<>M(X2,Y2) THEN 300
210 IF ABS(X1-X2)=1 AND Y1=Y2 OR ABS(Y1-Y2)=1 AND X1=X2 THEN T=1:GOTO 310
220 IF X1 MOD 8=0 AND X1=X2 OR Y1 MOD 7=0 AND Y1=Y2 THEN T=2:GOTO 310
230 FX=SGN(X2-X1):FY=SGN(Y2-Y1)
240 FP=0:FOR I=X1+FX TO X2-FX STEP FX:FP=FP+M(I,Y1):NEXT
250 IF Y1=Y2 AND FP=0 THEN T=3:GOTO 310 ELSE IF X1=X2 THEN 270
260 FOR I=Y1 TO Y2-FY STEP FY:FP=FP+M(X2,I):NEXT:IF FP=0 THEN T=4:GOTO 310
270 FP=0:FOR I=Y1+FY TO Y2-FY STEP FY:FP=FP+M(X1,I):NEXT
280 IF X1=X2 AND FP=0 THEN T=3:GOTO 310
290 FOR I=X1 TO X2-FX STEP FX:FP=FP+M(I,Y2):NEXT:IF FP=0 THEN T=4:GOTO 310
300 C=7:GOSUB 350:X=X1:Y=Y1:GOSUB 360:C=10:GOSUB350:F=1:RETURN
310 PLAY ,,,"CDEF":COLOR 7:LOCATE33,9:PRINT P:COLOR 12:P=P-T
320 LOCATE 33,9:PRINT P:C=7:GOSUB 350:X=X1:Y=Y1:GOSUB 360:GOSUB 370:X=X2:Y=Y2
330 GOSUB 370:C=10:GOSUB 350:F=1:PI=PI-1:RETURN                ' ---TURN---
340 C=7:GOSUB 350:X=X1:Y=Y1:GOSUB 360:C=10:GOSUB 350:F=1:RETURN
350 LINE(X*20+18,Y*20+19)-STEP(18,20),C,B:RETURN
360 LINE(X*20+19,Y*20+19)-STEP(16,20),C,B:RETURN
370 POKE WD,X*20+20:POKE WD+2,Y*20+20:POKE WD+3,M(X,Y):EXEC &HD907
380 M(X,Y)=0:RETURN
390 '--- MAKE SCREEN ------------------
400 CLS:KANJI(230,20),10,320,308:LOCATE 28,5:PRINT "ROUND";ST:LOCATE 28,13
410 PRINT "HIGH-SCORE":LOCATE 33,14:PRINT HS:LOCATE28,9:PRINT "LAST "
420 LOCATE 28,17:PRINT "SCORE":LOCATE5,19:PRINT"0-CANSEL  G-GIVE UP";
430 LOCATE33,9:PRINT P:LOCATE 33,17:PRINT SC:RETURN
440 '--- TITLE ------------------------
450 CLS:FOR I=80 TO 82:KANJI(I,40),10,320,308:NEXT:POKE WD+2,80
460 FOR I=1 TO 9:POKE WD,I*20+50:POKE WD+3,I:EXEC &HD900:NEXT
470 LOCATE22,14:PRINT"PUSH SPACE KEY"
480 IF STRIG(0) THEN RETURN ELSE 480
490 '--- CLEAR ------------------------
500 J=P:FOR I=1 TO J:COLOR 7:GOSUB 430:COLOR 12:P=P-1:SC=SC+10:GOSUB 430
510 PLAY "C":NEXT:P=J:GOTO 50
520 '--- GAME OVER --------------------
530 FOR I=30 TO 32:KANJI(I,60),11,"G A M E . O V E R":NEXT
540 FOR I=0 TO 1000:NEXT:IF STICK(0)=1 THEN 640 ELSE IF SC>HS THEN HS=SC
550 IF ST<5 OR SC<500 THEN 30
560 SCREEN 1,1,1:WIDTH 80,25:RESTORE 1120:FOR I=0 TO 17:READ A$
570 LOCATE 10,24:PRINT A$:FOR J=0 TO 500:NEXT:NEXT:EXEC &H123
580 LOCATE 60,23:PRINT"PUSH SPACE KEY"
590 LOCATE 65,8:PRINT"      **":LOCATE 66,9:PRINT"    ***"
600 LOCATE 65,10:PRINT" *****":FOR I=0 TO 999:NEXT
610 LOCATE 65,8:PRINT"**      ":LOCATE 66,9:PRINT"***    "
620 LOCATE 65,10:PRINT"***** ":FOR I=0 TO 999:NEXT
630 IF INKEY$=" " THEN CLS:SCREEN 2,2,2:GOTO 30 ELSE 590
640 SC=0:P=ST*10:FOR I=0 TO 8:FOR J=0 TO 7:M(I,J)=MM(I,J):NEXT:NEXT:GOTO 80
650 '--- READ DATA --------------------
660 CLS:DIM M(8,7),MM(8,7):WD=&HD820:IF PEEK(&HD9AF)=&HCD THEN RETURN
670 CONSOLE,,0,0:OUT&H93,2:RESTORE 850:AD=&HE000:Z=1:GOSUB750
680 FOR I=&HD000 TO &HD07F:POKE I,0:NEXT:FOR I=&HD500 TO &HD82F:POKE I,0:NEXT
690 AD=&HD030:CO=10:Z=9:GOSUB 790:EXEC&HE000:POKE &HD2B1,8:POKE&HD431,8
700 FOR I=0 TO 8:AD=&HD000+I*128:CO=8:Z=5:GOSUB 790:NEXT
710 FOR I=1 TO 6:READ A$(I):NEXT:FOR L=0 TO 4:READ KI
720 FOR I=1 TO KI:READ CO(I):NEXT:FOR I=1 TO KI:CO=CO(I):GOSUB830
730 AD=&HD500+L*&HA0:READ B$:GOSUB 780:NEXT:NEXT
740 AD=&HD900:Z=10:GOSUB750:OUT&H93,3:RETURN
750 FOR I=0 TO Z:READ A$,CH$:C=0:FOR J=0 TO 15:A=VAL("&H"+MID$(A$,J+J+1,2))
760 POKE AD+I*16+J,A:C=C+A:NEXT:IF CH$=HEX$(C) THEN NEXT:RETURN
770 PRINT "Error in";CS+I*10:OUT&H93,3:END
780 FOR K=0 TO 19:A$=A$(VAL(MID$(B$,K+1,1))):GOTO 800
790 GOSUB830:FOR K=0 TO Z:READ A$
800 FOR J=0 TO 3:A=VAL("&H"+MID$(A$,J+1,1))
810 AE=AD+K*8+J+J:B=A¥4:GOSUB820:AE=AE+1:B=AMOD4:GOSUB820:NEXT:NEXT:RETURN
820 C=PEEK(AE):POKE AE,A(B) OR C:RETURN
830 A(0)=0:A(1)=CO:A(2)=CO*16:A(3)=CO*16+CO:RETURN
840 ' SYOKI SUB MACHINGO
850 DATA06081180D0C50180002100D0EDB0C110,614
860 DATAF4C90000000000000000000000000000,1BD
870 ' CHR DATA
880 DATA01E0,1A48,04FC,3FE0,0FE0,07C0,27C0,27FC,7D4C,1BD8          :'万
890 DATA0000,0000,01F8,7E0C,0000,0000,00C0,0700,0000,00F8,7F0C,0000:'1 2
900 DATA01C0,0E00,0180,1E00,01F8,7E0C,0000,18E0,3FB8,328C,1BD8,0F70:'3 4
910 DATA0670,07C0,0CF0,1FB8,2970,4FDC,0300,0170,03D8,3E80,0460,0E38:'5 6
920 DATA0800,0870,09C0,1F00,3C00,07C0,0100,0180,0100,1180,39E0,6038:'7 8
930 DATA1980,0BC0,0F90,3D18,0D18,09F8,0000,0001,7FFC,8002,FFFE,FFFF:'9 A$()
940 DATA1,15  ,35555555555555555531
950 DATA2,2,15,11111111111111355531,35555555555555411111
960 DATA2,6,15,66666622222226666666,11111135555531111111
970 DATA2,2,15,11111135555555555531,35555541111111111111
980 DATA1,2   ,35555555555555555531
990 '   MACHINGO
1000 DATACD28D9CD44D9C9CD28D9CD44D92A27D8,962:'D900
1010 DATA11A000192227D80E5010FE0D20FB3A26,4DF:'D910
1020 DATAD83DC83226D818E22100D52227D83E05,661:'D920
1030 DATA3226D81180002180CF3A23D8193D20FC,5D8:'D930
1040 DATA2224D8C90E14ED5B27D83A22D8CD7DD9,7A7:'D940
1050 DATA3A26D8FE04D8200D3229D83A22D83C3C,61E:'D950
1060 DATA3C0E0818063A22D83C0E10ED5B24D8CD,50F:'D960
1070 DATA7DD9AF3229D8C90000000000000D3CE3C,5DE:'D970
1080 DATAF52A20D806081A13F5CB3FCB3FCB3FCB,730:'D980
1090 DATA3FA728017723F1E60F2801772310E73A,583:'D990
1100 DATA29D8FE04200506081310FDF10DC818CD,601:'D9A0
1110 '
1120 DATA"C O N G R A T U R A T I O N S ! !",
1130 DATA"   -- --                                                        **    "
1140 DATA"  /  /                                                           ***  "
1150 DATA" mwmwm                                          mwmwmwmw        ***** "
1160 DATA" OuwuOｊmwmwm                                  mwDDDDDDDDmwmw    ***m*** "
1170 DATA"  / /ｊ DDDDDDmwm                            mwDDDDDDDDDDDDDDmwm****mw**** "
1180 DATA"o oｊ      DDDDDDDmwmwmm               mwDDDDD       DDDDDmwmwm*****  "
1190 DATA"---       DDD DDDDDDDDDDmwmwmwmmDDDDDD  -----      DDD*****       "
1200 DATA"        DDD -- DDD  DDDDDDDDDDDDDD  DDDDD    --   --------        "
1210 DATA" ヨDDDD     DDD --      DDDDDDD   ---    DDD    -----       ---      "
1220 DATA"--        ヨDD      ---            --   ヨDDDD  --                  -",,,,,,
```


★影さん，影さんどうして仕事をしないの？た～まに編くんを見習えよ。（福島県いわき市・村山修一15才）……【影：おいおい，私は編くんの先輩だぞ。私を見習ってるからこそ，編くんは，まじめに働いているんだよ。わかるかなー。わかんねーだろうなー。】



PC-6001mkIISR/6601SR(N66SR-BASIC)用

おじさま，私テトもどきじゃないんです

Claris

クラリス

岡野　哲也

▶内　容◀

テトリスで使われているブロックを利用した，単純かつ純粋なパズルゲームです。

▶遊びかた◀

このパズルの目的は，画面中にある水色で正方形のブロックを，上に開いている穴から外へだすことです。

まず，スペース・キーを押して，どの面からはじめるか入力すると，ブロックが降ってきます。降りやむとカーソルがでて，ゲームがはじまります。

ゲーム中のカーソルは，カーソル・キーで動かします。ブロックは，カーソルをその動かしたいブロックの上にあわせて，スペース・キーを押しながらカーソル・キーでずらします。このように，ブロックの移動をくりかえして，ゲームを進めます。

また，Gキーを押すと，タイトル画面に戻ります。

▶最後に◀

このパズルは，正しい解きかたはとくになく，時間さえあれば適当にやっていても解けてしまいます。だから，できるだけ簡単な方法で解けるように考えてやってください。

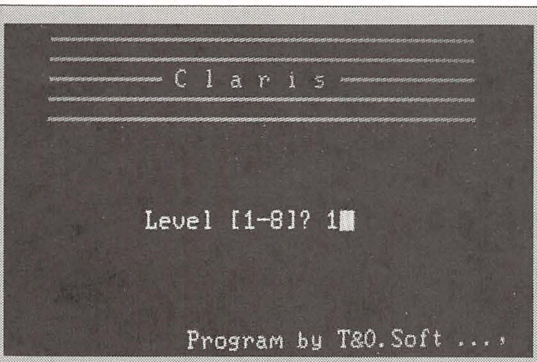
CHECKER FLAG

編：画面はテトリスのようですね。

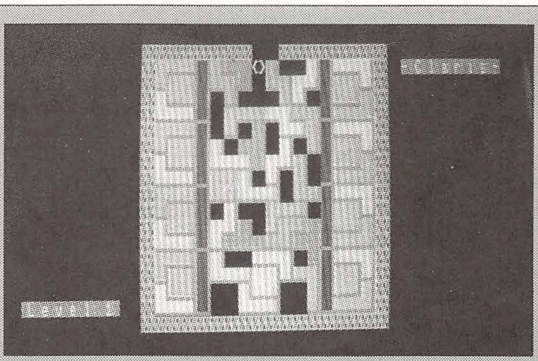
Dr.D：ふむふむ。では，RUN！おーっ，ブロックが何もしないのに降ってきて重なっていくではないか。あれー，積んでしまったぞい。

編：Dr. ここからがこのゲームのはじまりなんですよ。水色の正方形のブロックを上の穴から外へだすんですよ。

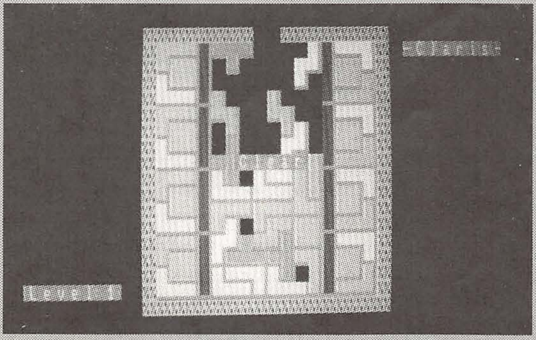
Dr.D：ほー，まわりのブロックをよけていかなきゃならんわけじゃな。うーん，なかなか。逆転の発想ってやつじゃな。かなりむずかしいから，がんばってやってみてくれ。



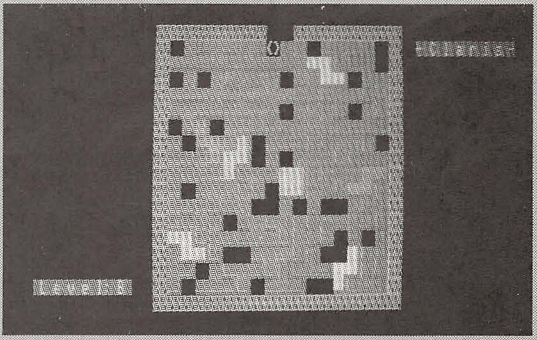
▲《写真1》タイトル画面だ。やはりレベル1からいくでしょう



▲《写真2》水色の正方形のブロックを上の穴からだせばいいんだけれども，これがまたむずかしい



▲《写真3》よしでた。コツはまわりのブロックをいかにまとめるか，ということでしょう

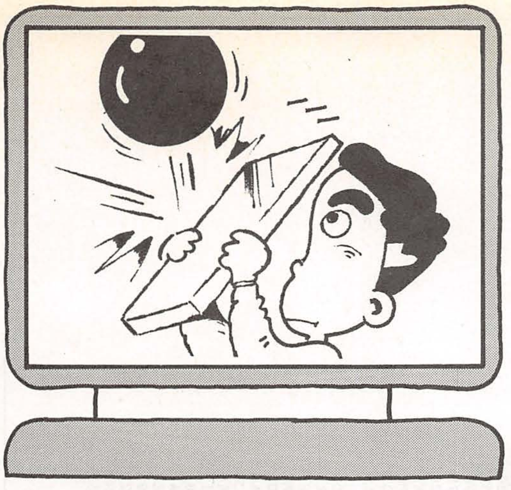


▲《写真4》問題のレベル8。最初に動かせるブロックが1個だけとは…

★ベーマガを買いはじめて5年間。一度も載ったことがありません。このとおり一度でいいから載せてください。たのみます影さん，編さん，つぐ美さん，Dr.。(愛知県安城市・岐城弘晃16才)……【影：このとおりといわれても，どのとおりなんじゃ？】

```
100 '    Claris              □□□ □□ □□
110 ' Program by T&Ø.Soft ..., □ □ □ □
120 '       1990/04/05          □ □□ □□
130 '
140 CLEAR 2000,&HĐ000:ØUT &HF3,0 : ĐIM B(357),B$(19),C(19),S$(19)
150 ĐIM Z1(19),Z2(19),Z3(19),W(64),X(64),Y(64),VX(8),VY(8),C$(8),P$(18)
160 W=0:B=0:Z=0:U=0:V=0:X=0:Y=0:Z1=0:Z2=0:Z3=0:T=0:S=0:MX=0:MY=0:P=0:I$=""
170 GØSUB 890
180 ' = Initialize ===================
190 FR=0:GØSUB 760
200 GØSUB 570 : EXEC &H123 : CØLØR ,1
210 X=8:Y=1:P=0:PØKE &HE8E5,127:PØKE &HE8E6,0:PØKE &HE8E7,&HĐ0:PØKE &HEB57,6
220 ' = Main =========================
230 IF 0=PEEK(&HEB64) THEN PLAY P$(P):P=P+1:IF 19=P THEN P=0
240 I$=INKEY$:EXEC &H123:IF I$="G" ØR I$="g" GØTØ 520
250 S=STICK(0):MX=X+VX(S):MY=Y+VY(S):IF 255=B(17*MY+MX) THEN MX=X:MY=Y
260 B=B(17*Y+X):W=W(B):IF 0=B THEN LØCATE 22+X+X,3+Y:PRINT "  ";:GØTØ 340
270 U=X(B):V=Y(B):IF 0=STRIG(0) GØTØ 320
280 T=17*V+U:Z1=Z1(W):Z2=Z2(W):Z3=Z3(W):B(T)=0:B(T+Z1)=0:B(T+Z2)=0:B(T+Z3)=0
290 LØCATE 22+U+U,3+V:CØLØR ,1:PRINT S$(W);:U=U+VX(S):V=V+VY(S):Z=17*V+U
300 IF B(Z)+B(Z+Z1)+B(Z+Z2)+B(Z+Z3) THEN Z=T:MX=X:MY=Y:U=X(B):V=Y(B)
310 B(Z)=B:B(Z+Z1)=B:B(Z+Z2)=B:B(Z+Z3)=B:X(B)=U:Y(B)=V
320 LØCATE 22+U+U,3+V:CØLØR C(W),10:PRINT B$(W);
330 IF 0=W GØTØ 360
340 X=MX:Y=MY:LØCATE 22+X+X,3+Y:CØLØR 16,1:PRINT "<>";
350 GØTØ 220
360 ' = Clear ========================
370 IF U<>8 ØR V<>1 GØTØ 340
380 LØCATE 35,11:CØLØR 16,10:PRINT " C l e a r ";
390 EXEC &H168:PLAY ,,,"T255L32Ø5CĐEFGABØ6CĐEFGABØ7CL64Ø6AFĐØ5BGEC"
400 FØR Y=4 TØ 0 STEP -1
410 LØCATE 38,Y:CØLØR C(0),10:PRINT B$(0);
420 FØR I=1 TØ 30:NEXT
430 LØCATE 38,Y:CØLØR ,1:PRINT S$(0);
440 NEXT
450 L=L+1:IF L<9 THEN 200
460 ' = Ending =======================
470 FR=1:GØSUB 760:LØCATE 6,10:CØLØR 15:PRINT "Level 8 ｸﾘｱｰ おめでとう ございます。"
480 RESTØRE 1150:FØR I=1 TØ 3:REAĐ A,Đ$:FØR J=1 TØ LEN(Đ$)
490 PØKE A,ASC(MIĐ$(Đ$,J,1))XØR1:A=A+2:NEXT:NEXT:EXEC &H123
500 IF INKEY$="" THEN 500
510 EXEC &H3B:ENĐ
520 ' = Give Up ======================
530 LØCATE 33,11:CØLØR 16,11:PRINT " G i v e  U p ";
540 EXEC&H168:PLAY,,,"TL16SM8500Ø5EĐCĐEFGFECEGE24","TL16S11M8500EFGFEĐCĐEGECE24"
550 FØR I=1 TØ 1000:NEXT
560 GØTØ 190
570 ' = がめん ひょうじ Sub ==============
580 FØR I=0 TØ 357:B(I)=0:NEXT
590 FØR I=0 TØ 16:B(I)=255:B(289+I)=255:B(17*I)=255:NEXT
600 SCREEN 1,1,1:CØNSØLE ,,0,0:WIĐTH 80,25
610 CØLØR 1,15:LØCATE 22,20:PRINT STRING$(36,"%");
620 FØR Y=4 TØ 19:LØCATE 22,Y:PRINT "%%";:LØCATE 56:PRINT "%%";:NEXT
630 FØR X=0 TØ 15:LØCATE 22+X,3:PRINT "%";:LØCATE 57-X:PRINT "%";:NEXT
640 RESTØRE 1170:FØR I=1 TØ L:REAĐ Đ1$,Đ2$:NEXT:Đ$=Đ1$+Đ2$:J=1
650 FØR I=1 TØ LEN(Đ$) STEP 2:X=VAL("&H"+MIĐ$(Đ$,I,1))+1:Y=1
660 E$=MIĐ$(Đ$,I+1,1):IF E$<"G" THEN W=VAL("&H"+E$) ELSE W=ASC(E$)-55
670 Z=17*Y+X:W(J)=W:Z1=Z1(W):Z2=Z2(W):Z3=Z3(W):XX=22+X+X
680 LØCATE XX,3+Y:CØLØR C(W),10:PRINT B$(W);
690 Z=Z+17:IF B(Z)+B(Z+Z1)+B(Z+Z2)+B(Z+Z3) GØTØ 710
700 LØCATE XX,3+Y:CØLØR ,1:PRINT S$(W);:Y=Y+1:GØTØ 680
710 Z=Z-17:B(Z)=J:B(Z+Z1)=J:B(Z+Z2)=J:B(Z+Z3)=J:X(J)=X:Y(J)=Y:J=J+1
720 NEXT
730 LØCATE 60,4:CØLØR 16,10:PRINT "- C l a r i s -";
740 LØCATE 5,19:PRINT " L e v e l:";L;" ";
750 RETURN
760 ' = Title Sub ====================
770 SCREEN 1,1,1:CØLØR 16,1:CØNSØLE ,,0,0:WIĐTH 40,20
780 CØLØR 10:FØR Y=3 TØ 7:LØCATE 5,Y:FØR X=5 TØ 35:PRINT "—";:NEXT:PRINT:NEXT
790 LØCATE 13,5:CØLØR 15:PRINT " C l a r i s ";
800 LØCATE 15,18:CØLØR 6:PRINT "Program by T&Ø.Soft ...,";
810 IF FR THEN RETURN
820 LØCATE 13,12:CØLØR 13:PRINT "Push Space Key";
830 PLAY ,,,"TV4L32","TV6L32"
840 IF STRIG(0)=0 THEN N1=RNĐ(1)*64:N2=N1+4:PLAY ,,,"N=N1;","N=N2;":GØTØ 840
850 EXEC &H168:EXEC &H123
860 L=1:LØCATE 0,12:CØLØR 16:PRINT SPC(39):LØCATE 12:INPUT "Level [1-8]";L
870 IF L<1 ØR L>8 THEN 860
880 RETURN
890 ' = Initialize Sub ===============
900 RESTØRE 1000
910 FØR I=1 TØ 8:REAĐ VX(I),VY(I):NEXT
920 C$(2)=CHR$(31):C$(3)=CHR$(29)+CHR$(29)
930 FØR I=4 TØ 8:REAĐ Đ$,E$:C$(I)=GRP$(VAL("&H"+Đ$))+GRP$(VAL("&H"+E$)):NEXT
940 FØR I=0 TØ 19:REAĐ C(I),Đ$:FØR J=1 TØ LEN(Đ$):Đ=VAL(MIĐ$(Đ$,J,1))
950 B$(I)=B$(I)+C$(Đ):IF Đ<4 THEN S$(I)=S$(I)+C$(Đ) ELSE S$(I)=S$(I)+"  "
960 NEXT:NEXT
970 FØR I=0 TØ 19:REAĐ Z1(I),Z2(I),Z3(I):NEXT
980 FØR I=0 TØ 18:REAĐ P$(I):NEXT
990 RETURN
1000 ' = Data ========================
1010 ĐATA 0,-1,0,-1,1,0,0,1,0,1,0,1,-1,0,0,-1 ,FC,A8,FC,FC,FF,AA,FF,FE,FF,FF
1020 ĐATA6,8623354,15,8623354,11,6236236234,11,5554,13,6233554,13,623742334
1030 ĐATA13,5742334,13,623356234,7,62362354,7,75423334,7,56236234,7,62333554
1040 ĐATA14,623623354,14,623554,14,742336234,14,556234,16,6233742334,16,562354
1050 ĐATA12,62356234,12,74233354
1060 ĐATA 1,17,18, 1,17,18, 17,34,51, 1,2,3, 16,17,18, 17,18,34, 1,2,18
1070 ĐATA 16,17,34, 17,34,35, 1,2,17, 1,18,35, 15,16,17, 17,33,34, 17,18,19
1080 ĐATA 1,17,34, 1,2,19, 16,17,33, 1,18,19, 17,18,35, 1,16,17
1090 ĐATA T90L8@10VØ6ĐAØ7CĐØ6AØ7CĐØ6A,E-AØ7CGØ6AØ7CFØ6A,ĐAØ7CĐØ6AØ7CĐØ6A
1100 ĐATA E-AØ7CGØ6AØ7CFØ6A,ĐAØ7CĐØ6AØ7CĐØ6A,CE-GB-E-GØ7CØ6G
1110 ĐATA Ø7ĐØ6ĐF+AØ7ĐØ6AF+Đ,Ø7CØ6E-GB-E-GØ7CØ6G,Ø7ĐØ6F+AØ7ĐØ6ĐF+AØ7Đ
1120 ĐATA Ø6ĐAØ7CĐØ6AØ7CĐØ6A,E-AØ7CGØ6AØ7CFØ6A,ĐAØ7CĐØ6AØ7CĐØ6A
1130 ĐATA E-AØ7CGØ6AØ7CAC,Ø6ĐØ7B-AĐAA-Đ-A-,GCGG-Ø6BØ7FEØ6B-
1140 ĐATA E-AØ7ĐCGCĐØ6A,ĐAØ7ĐCGCĐØ6A,E-AØ7ĐCGCĐØ6A,ĐAØ7ĐF+A2
1150 ĐATA-3110,U'N/Rnguきよね!はなさな/,-2960,らけなくほすちの!ほょちけ!えな゜わかっ゜し/
1160 ĐATA-2884,なされっ゜!」JĐX'ENNS「ねまいめ!られすけ/
1170 ' = がめん Đata ==================
1180 ĐATA6Đ707F4ĐAA64B75G9J89416ĐA84Đ9G77598HAA4I8I56BG0ĐFB11Đ109ĐF0ĐFB11Đ1
1190 ĐATA09ĐF0ĐFB11Đ109ĐF0ĐFB11Đ109ĐF32C232C232C232C2
1200 ĐATA5J9H3JBH1JĐH0HEJ2HCJ4HAJ5J9H3JBH1JĐH0HEJ2HCJ4HAJ5J9H3JBH1JĐH0HEJ2H
1210 ĐATACJ4HAJ5J9H3JBH1JĐH0HEJ2HCJ4HAJ707171
1220 ĐATA0H3H6H9HCH3G6G9GCGFG0H3HCH68BB80719169AA3GFG0H3HCH3GFG0H3HCH3G6G9G
1230 ĐATACGFG0H3H6H9HCH3G6G9GCGFG
1240 ĐATA1821425H7I9ĐEJ1G6C80B7CEFB094A6695AFĐĐ082A5573AIE40H4E84C317397JA6
1250 ĐATAFC21486I8FĐ1022G355E9CĐG75A6EA
1260 ĐATA0121416181A1C1E1012141618 1A1C1E101E101E101E101E101E12363A322Đ222Đ2
1270 ĐATA71519131B17041A17G8I71519131B131B12363A30121416181A1C1E1
1280 ĐATA1J476H80AACIFC0Đ267B93Đ8FG19558ECJ012E425F76AĐE42B4C53B7C2ĐF053J6H
1290 ĐATA97AEĐ8E159144G5I72A4BAĐH1A398993EJ
1300 ĐATA01214Đ5170A1C1E1014C5199FB216A81A1C1E111316191B1Đ90E21488EBCC1E101
1310 ĐATA21517191FB01416181A1C1E1112A4Đ7191BFE101515F81B1Đ9
1320 ĐATA05344684A4E40H356695ĐGF7276487A6Đ5F705575680A5EJ26B6245G75A4E4052I
1330 ĐATA4597B60656B4E4143574A7B6F7144697AHE754266 6B6
```


★先日，見合いした相手がPC98付き。今の仕事（低ギャラ）と自由を取るか，PC98を取るべきか…。しかしゲーム音痴の堅物とセット。う～ん。(東京都杉並区・**セット販売はやめさせてください35才**)……【**影：そういった悩みなら，ぜひ私に。相談料は…安くしときます。**】



PC-8001/mkII/8801/mkII/SR (N-BASIC)用

打ち込んでみなきゃ，このきれいさはわからない

MAGICAL(マジカル) COLOR(カラー)

杞亜・夏梓

物語／解説

「で，何だって？」オレは惑星エゴダのワインをやりながら聞いた。「ボールを集めろ，だそうだ」「あのな，この忙がしいときにそんなわからん依頼が受けられるか！」「どこが忙がしいんだ，どこが。今月入った依頼はたったの１件，しかも依頼内容も牛丼ふたつにカツ丼いっちょだ」「そーゆーのを普通はまちがい電話というのだが……」

グラスをわずかに傾けながら窓の外を眺(なが)める。昨夜からの雨はまだ続いていやがる。こんな日には行きたくない。

「あーっ，我が探偵社ユニポーラは倒産寸前という非常時に，貴様という奴は一体何を一!!」「わかった，わかったから落ち着け!!」

蔵玉方法

テンキーで自分を動かし，反射板(リフレクター)を押してボールをうまく穴に当てればいいんだけど，この遊技(ゲーム)は「判じ物(パズル)」なので注意してください。とくに反射板を押すタイミングに気をつけて。

ギブアップはテンキーの[0]です。

全14SCAPE(スケープ)をクリアすると何かが起こる……。

電脳算譜／解説

CRTCとDMACの裏技を使っていて感動ものの27色表示を実現しています。これはDMACからCRTCへ送るデータの量を２倍に設定すると，ハードが勝手に２画面を交互に表示する現象を利用したものです。

これによって多少のちらつきはありますが，とてもきれいな色をだせます。

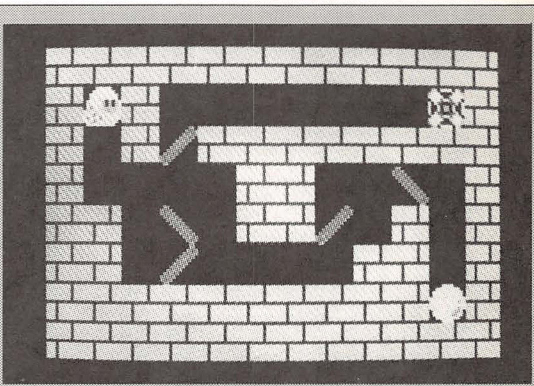
このゲームではC000H以降に２画面分，新しくV-RAMを設定し，USR関数で(マシン語)操作しています。

使用上／注意事項

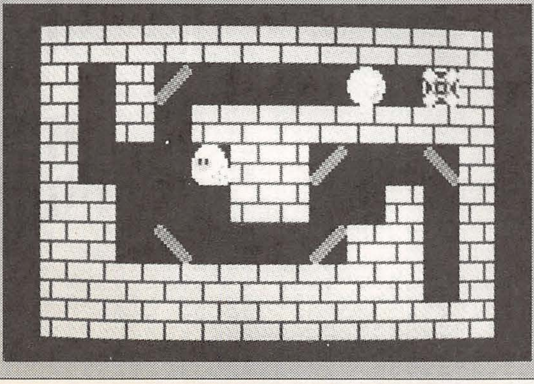
画面の汚れを拭き取り，部屋を暗くしておきます。そしてプログラム実行後のカラーテスト・モードで，画面の明るさを見やすいように調節します。あと，初代8001の人は増設32KRAMが必要です。



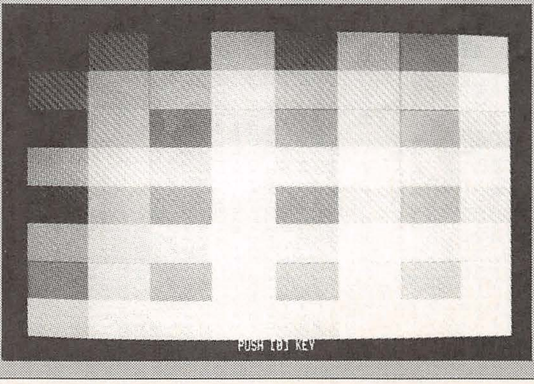
◀《写真1》タイトル画面。何と8001でカラー27色を実現!!



▶《写真2》1面。反射板を動かしてボールを穴まで運べばいいんだけれど…



▶《写真3》そのとき，自分がボールにぶつからないように逃げなければならないんだ

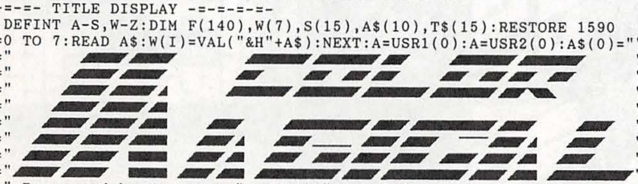


◀《写真4》これがウワサの27色表示カラーテスト・モードだ。うーんきれい

★選ぶなら，バグ，エラー，コンピュータ・ウィルスの異常発生と影さんの異常発生のどっちを選ぶ？（宮崎県・小原圭亮14才）……【編：影さんを選ぶかな？。まあ，たいして害はないですからね。**つぐ美**：でも気持ち悪いわよ。**Dr.D**：影くんは１人でたくさんじゃ。】

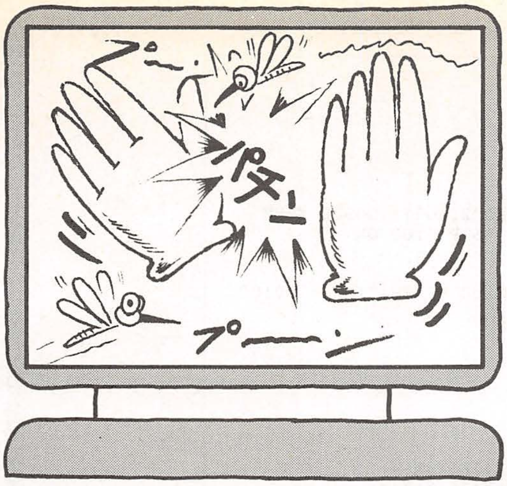
MAGICAL COLORのプログラム・リスト

```
10 GOTO 820
20 '-=-=-=-=- MAIN PROGRAM -=-=-=-=-
30 I=INP(0):J=INP(1):A=I=239:B=I=191:M=M1 MOD 14:D=D+B*(D=4)-A*(D=5)
40 MX=(A*(M>2)-B*(M<11))*(J=255)+((I=251)*(M1<110)-(J=254)*(M1>30))*14
50 M1=M1+MX:M3=M1+MX:P=F(M1):IF (P<>1)*(P<>2)+F(M3) THEN 70
60 SWAP F(M1),F(M3):K=M3:C=P:GOSUB 170:A=USR3(1):S=S+1:GOTO 80
70 M1=M1+MX*(P<>0)
80 K=M2:C=0:GOSUB 170:K=M1:C=D:GOSUB 170:M2=M1:IF M1=B1 OR I=254 THEN 250
90 '-=-=-=-=- BALL MOVE -=-=-=-=-
100 B1=B1+IX:P=F(B1):IF P=3 THEN B1=B3:IX=-X3:IY=-Y3:GOTO 100
110 B3=B1:X3=IX:Y3=IY:IF P THEN A=USR3(5):SWAP IX,IY:IF P=1 THEN IX=-IX:IY=-IY
120 K=B2:C=F(B2):GOSUB 170:K=B1:C=6:GOSUB 170:B2=B1:IF M1=B1 OR P=7 THEN 250
130 A=USR3(3):GOTO 30
140 '-=-=-=-=- CHR PUT -=-=-=-=-
150 K=(E MOD 10)+(E¥10)*14+30
160 F(K)=C
170 LOCATE (K MOD 14)*6-3,(K¥14)*3-3,0:A=USR0(C*256+W(C))
180 RETURN
190 '-=-=-=- SCAPE CLEAR -=-=-=-=-
200 C=3:K=124:A=USR1(0):FOR I=0 TO 35:J=I MOD 18
210 K=K+((J<11)+(J>10)*14)*((I>17)-(I<18)):GOSUB 160:NEXT I:RETURN
220 '-=-=-=-=- SCAPE DISPLAY -=-=-=-=-
230 AD=F*16+&HB220:FOR I=0 TO 14:D=PEEK(AD+I):FOR J=0 TO 3:D=D*4:C=D¥256
240 D=D MOD 256:E=I*4+J:GOSUB 150:NEXT J,I:C=7:K=PEEK(AD+I):GOTO 160
250 '-=-=-=-=- miss -=-=-=-=-
260 A=USR3(3):A=USR3(5):A=USR3(4)
270 V$=TIME$:T0=VAL(MID$(V$,4,2)+RIGHT$(V$,2))
280 W$=T$(F):T1=VAL(MID$(W$,2,2)+RIGHT$(W$,2)):C=0
290 IF M1=B1 THEN T$=D$
300 IF P<7 THEN S=0:C=5:IF T1=0 THEN 340 ELSE 350
310 T$=" "+RIGHT$(V$,5)
320 IF (T0>T1)*(S(F)>0) THEN 350
330 S(F)=S:C=1:IF T1=0 THEN KQ=KQ+1:IF KQ=14 THEN QK=1
340 T$(F)=T$
350 T$(15)=T$:S(15)=S:IF KQ<15 THEN 470
360 '-=-=-=-=- ending -=-=-=-=-
370 A=USR2(0):GOSUB 190:MX=45:V0=63:V1=18:V2=V0:V3=V1:T=3:T1=-T:T2=.4
380 FOR I=0 TO 35:T=T-T2:MX=MX-1:V0=V0-1.4:V1=V1-T
390 LOCATE MX+1,18:A=USR(0):LOCATE MX,18:A=USR(1024+W(4))
400 LOCATE V2,V3:  A=USR(0):LOCATE V0,V1:A=USR(1536+W(6))
410 V2=V0:V3=V1:A=USR3(1):IF V1>=18 THEN V1=18:T=-T1-T2:T1=-T:A=USR3(3)
420 NEXT:A=USR3(20):A=USR3(40):FOR I=0 TO 2000:NEXT
430 A=USR1(0):F=15:GOSUB 230:FOR I=0 TO 10000:NEXT:GOTO 470
440 '-=-=-=-=- SELECT SCAPE -=-=-=-=-
450 COLOR 7,0,1:WIDTH,:PRINT CHR$(12);:GOSUB 190:C=0:A$="      ":FOR I=0 TO 13
460 A$=A$+"  "+SPACE$(-(I<10))+STR$(I)+" ":NEXT:A$=A$+"EXTRA   Now"
470 COLOR 7,0,1:WIDTH 40:LOCATE 9,3:PRINT "SCAPE   STEP   TIME":FOR Y=0 TO 15
480 LOCATE 7,Y+5-(Y=15):COLOR 7-((F=Y)*((C=1)+(S(F)=0))-(Y=15))*C,0,1
490 IF Y=14 AND (F<>14 OR KQ=15) THEN COLOR 4,0,1
500 IF (Y<>14) OR (QK=1) THEN PRINT MID$(A$,Y*6+5,6);
510 IF S(Y)>0 THEN PRINT USING "     ###";S(Y);
520 PRINT TAB(22);T$(Y);:NEXT:COLOR 7,0,1
530 IF KQ=15 THEN FOR I=0 TO 15000:NEXT:WIDTH 80:GOTO 650
540 LOCATE 5,23:PRINT "SELECT=[2],[8] : START=[0]";:LINE F+5,2
550 I=INP(0):Y=(I=251)*(F<13+QK)-(INP(1)=254)*(F>0)
560 IF Y THEN A=USR3(1):LINE F+5,0:F=F+Y:LINE F+5,2
570 IF I AND 1 THEN 550
580 A=USR3(5):PRINT CHR$(12):LOCATE 9+(F<14)*5,12:LINE 12,1
590 PRINT MID$(A$,-(F=14)*89+1,5);" SCAPE";
600 PRINT MID$(A$,-(F<14)*6*(F+1)+2,4+(F=14)*3);"  START !!"
610 POKE &HEB4A,79:POKE &HEA65,80:GOSUB 230:WIDTH 80:A=USR2(0)
620 FOR I=0 TO 9:A=USR3(INT(RND(1)*7)+2):NEXT
630 M1= 30:M2=M1:D=5:B1=123:B2=B1:IX=-14:IY=-1:I=255:J=255:DX=11:DY=0
640 S=0:TIME$="00:00:00":T$="give up":D$=" miss!":GOTO 30
650 '-=-=-=-=- TITLE DISPLAY -=-=-=-=-
660 CLEAR:DEFINT A-S,W-Z:DIM F(140),W(7),S(15),A$(10),T$(15):RESTORE 1590
670 FOR I=0 TO 7:READ A$:W(I)=VAL("&H"+A$):NEXT:A=USR1(0):A=USR2(0):A$(0)=""
680 A$(1)="
690 A$(2)="
700 A$(3)="
710 A$(4)="
720 A$(5)="
730 A$(6)="
740 A$(7)="
750 A$(8)="
```



```
760 A$(9)=" Programed by Koa Kasi ":A$(10)="push [0] key to start!!"
770 FOR I=0 TO 1:COLOR 7,0,0:PRINT CHR$(12);:LOCATE 0,24:FOR Y=0 TO 18
780 FOR K=0 TO -69*(Y>7):NEXT K:COLOR 7-Y MOD 4-(Y*I MOD 4>0)
790 PRINT SPC(7);A$(-(Y+1)*(Y<8)):A=USR4(I+2):NEXT Y,I
800 FOR J=0 TO 1:FOR I=0 TO 1:A=USR4(I):LOCATE 28,J*4+16:COLOR I*2+4-J
810 PRINT A$(9+J):LINE 20,I*J:A=USR4(I+2):NEXT I,J:WAIT 0,1,255:GOTO 440
820 '-=-=-=-=- init -=-=-=-=-
830 CLEAR 300,&HAFFF:DEFINT A-Z
840 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:COLOR 7
850 DEF USR0=&HB000     '---PUT CHR
860 DEF USR1=&HB080     '---CLEAR 2nd V-RAM
870 DEF USR2=&HB08C     '---CRTC INIT
880 DEF USR3=&HB0CC     '---SOUND
890 DEF USR4=&HB0E0     '---2nd V-RAM <=> V-RAM
900 PRINT CHR$(12);"wait a minute.";:I=&HB000
910 FOR Y=0 TO 49:S=0:READ A$:FOR X=0 TO 15
920 P=VAL("&H"+MID$(A$,X*2+1,2)):S=S+P:POKE I,P:I=I+1:NEXT X
930 READ A$:IF S<>VAL("&H"+A$) THEN 1000 ELSE PRINT ".";:NEXT Y
940 PRINT:PRINT "color test mode? (yes=0)";:IF INPUT$(1)<>"0" THEN 650
950 '-=-=-=-=- COLOR TEST MODE -=-=-=-=-
960 LOCATE 34,24:PRINT "PUSH [0] KEY";:FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 7
970 LINE(J*10*I,-J*3*(I=0))-((J*10+9)*I-79*(I=0),23*I-(J*3+2)*(I=0)),"■",J,BF
980 NEXT J:A=USR4(2+I):NEXT I:A=USR2(0):WAIT 0,1,255:GOTO 650
990 '-=-=-=-=- DATA ERROR -=-=-=-=-
1000 R1=PEEK(&HEF81):R2=PEEK(&HEF82)
1010 POKE &HEF93,R1 :POKE &HEF94,R2
1020 PRINT:PRINT "Data error in";R1+R2*256;CHR$(7);
1030 POKE &HEDC0,&HFC:POKE &HEDC1,&HEA:POKE &HEA68,1
1040 '-=-=-=-=- MACHINE LANGUAGE -=-=-=-=-
1050 '     0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F   SUM
1060 DATA 1123ECEDA0460421DCB016001910FDE5 , 6C5
1070 DATA 2A63EACDF3031100CD19EBE1D92A63EA , 84D
1080 DATA CD0104E57DCD64062150CD19D1CD30B0 , 740
1090 DATA E52123EC3E08ED6F4EED6F7932BAEDE1 , 894
1100 DATA D906030E0CEDA0D9E5D5CD76B0D1E114 , 8D5
1110 DATA D90D20F178017200EB09EB47D9017800 , 65A
1120 DATA 09EB0100FA09EBD910D9EB01500A09EB , 6DF
1130 DATA D901500A09C93ABAEDF5CD2C06C30005 , 6A3
1140 DATA 3E321100C0CD51043D20FAC93A67EAF6 , 704
1150 DATA 083267EAD340CDD903061C21B0B04E23 , 65B
1160 DATA EDA310FAFBCDF25FE6F73267EAD340C9 , AEF
1170 DATA 510068A0640064C0656F659750CE5098 , 6B7
1180 DATA 506750DE5053514368E451205E23563E , 5EE
1190 DATA 20D340D51D20FDD1EE2028F51520F2C9 , 82E
1200 DATA CDD9037E2100C01100F301B80BCB4728 , 60A
1210 DATA 0109CB4F2801EBEDB0C9000000000000 , 49E
1220 '-=-=-=-=- CHR DATAS -=-=-=-=-
1230 DATA 00000000000000000000000000000000 , 000
1240 DATA 00000000000000000000000000000000 , 000
1250 DATA 00000000000000C8FE6F00C8FE7F1300 , 48D
1260 DATA F67F13000000000000485A6900485A5A , 38F
1270 DATA 1200965A12000000F6EF8C0000000031 , 3B6
1280 DATA F7EF8C0000000031F76F96A584000000 , 5C8
1290 DATA 0021A5A5840000000021A569FFFFFFFF , 71A
1300 DATA F0FFDD1DDDDDDCDD770777777777FFFF , AB4
1310 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF , FF0
1320 DATA C0FEFFFFCE00FFFCFCFFBF8F73FFFFFD , D3C
1330 DATA FA7DC0FEFFFFCE008F0080FFFF8F73FF , B0F
1340 DATA FFFFFF7F00ECFFFFEF0CF8FBFFCFCFFF , CF0
1350 DATA D7AFDFFFFF3700ECFFFFEF0CF8FFFF08 , B7D
1360 DATA 00F8F7FFFFFFFF37C0EEFFFFEE0CFFFF , CC6
1370 DATA FFFF5FFF3077FFDF6403C0EEFFFFEE0C , AEE
1380 DATA FFFFFFFFFFFF3077FFFF7703F6EF9559 , BEC
1390 DATA FE6F0F69600696F0F67F9AA9F76FE4EF , 9C2
1400 DATA 9DD9FE4E0FF909909FF0727F9BB9F727 , 955
1410 '-=-=-=-=- FIELD DATAS -=-=-=-=-
1420 DATA 3000037FFF00F08C8F4CC403CFFFFC27 , 7C0
1430 DATA 3D0023CFFC10D2C10CCC8FFCC0400C4D , 78A
1440 DATA 32F0830F4C10F3CF0F3CF0C3CF043C20 , 6FF
1450 DATA 3400030BFD3034C33F8033FFF2000241 , 58C
1460 DATA 000D801011F23F30030004006C240027 , 2CD
1470 DATA 26941190620000859A84A0542A0585B , 4AA
1480 DATA 3FFF6312040038F13F5804000FFF0C35 , 4CA
1490 DATA 00000084FF3C3C07C004000C6FFE0827 , 46E
1500 DATA 000020FF4C0030C09BFC003CC0C00C5D , 617
1510 DATA 2F0FF0000F7F13F3C0800F3FC8000C6B , 58F
1520 DATA 000FFC00030FC3F0301300C0203F0C64 , 4A2
1530 DATA 10000033FCC008CECC8CC008CFF0006C , 720
1540 DATA 0043FBC80F330033AC003EB08007C03C , 598
1550 DATA 00000333302121000CCCC121200333068 , 32F
1560 DATA 002003F1FC3281C3418C3F4FC0080064 , 60D
1570 DATA 00000FFC00300003F03E30333FC3334D , 451
1580 '-=-=-=-=- COLOR CODE -=-=-=-=-
1590 DATA BF,9D,9D,9F,BF,BF,FD,7F
```

★友達に98をボロくそにいわれた。奴は68Kをもっている。僕は思った。68Kを買えばよかったと…。P.S.98は68Kよりつよし!(石川県羽咋郡・あいうえ男16才)……【編:自分の機種をもっとかわいがらなきゃ。人にとやかく言われたからって浮気しちゃだめ。】



PC-8801mkIISR以降(N88-BASIC V2モード)用

今年の夏はもう安心。ストレス解消ゲーム

移植版

蚊ッ蚊ッ蚊!!

庵原　良夫

★遊びかた★

'89年2月号MZ-700用からの移植版です。タイトル画面でスペース・キーを押すとスタートです。

手のひらをテンキーの[2][4][6][8]で操作して，スペース・キーで画面上をうろうろしている蚊(白い点)を制限時間1分の間にできるだけ多く叩いてください。

★プログラム★

変数については，**第1表**を見てください。マシン語のデータにはチェックサムが付いているので，入力ミスがあった場合，エラーのある行を教えてくれます。

しかし，RUNする前にセーブぐらいはしておきましょう。

★蛇足★

蚊を叩いたあとの赤い点は蚊の屍(しかばね)です。気にせずにビシバシ蚊を叩きましょう。

また，手を叩きすぎると赤くなりますが，これは「痛み」を表現したかっただけです。

しかし，この手のひらは根性があるので「痛くてもう叩けません」，などと弱音を吐くことはないので，御安心を。逆に，弱音を吐く根性無しに改造するとおもしろいかも？

★最後に★

オリジナルをプレイしたわけではないので断言できませんが，基本の部分は同じにしたつもりです。

また，このゲームはオール・ベーシックだったのですが，あまりに遅いため手の表示のみマシン語にした結果，スピードを得たほかにオール・ベーシックではできなかったことまでできるようになりました。いや～マシン語って本当にいいですね。

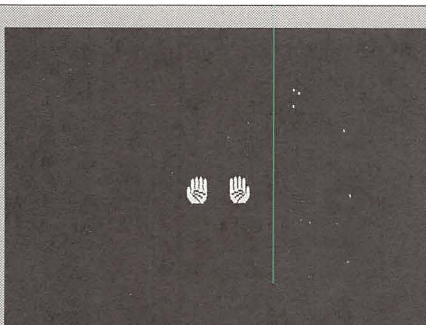
●参考

○ベーマガ'89年2月号MZ-700用
「蚊ッ蚊ッ蚊ッ!!」

★　　★

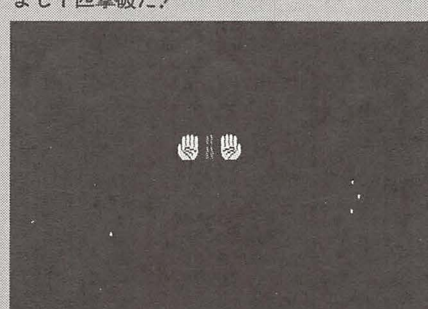
《第1表》変数表

変数	内容
X, Y	手の座標
KX, KY	蚊の座標
R	手の色
K	蚊のフラグ
HS	ハイスコア
M	叩いた蚊の数
B%	USR関数の引数



▲《写真1》ブーン，よーし蚊をぶったたけ

▼《写真2》そーれきたパッチン!! よし1匹撃破だ!





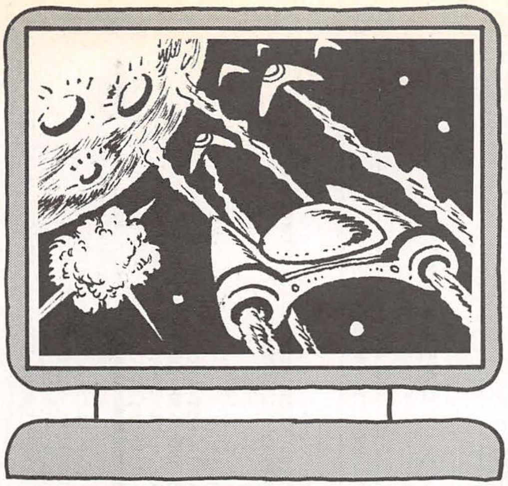
▲《写真3》季節感あふれるこのゲーム。1分間で何匹たたけたか？

★昔のアイドル的存在のつぐ美さんはどこへ…私は悲しい。つぐ美さんガンバ!!（茨城県結城郡・石塚直樹16才）……【影：つぐ美ちゃんウンバ!!つぐ美：ウンバウンバ♥影：つぐ美ちゃんボンバー!!つぐ美：つぐ美ボンバー!!影：ぶちゃ。編：昔に帰りたい…。】

移植版 蚊ッ蚊ッ蚊!!のプログラム・リスト

```
10 ' @@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@
20 '            ｶｯｶｯｶ ! 8 8
30 '    1989/02/18 --- -- -:-- VER 1,0
40 '    1990/04/02 SUN PM10:45 VER 3,2
50 '    ORIGINAL-1989/02 ﾍﾞｰﾏｶﾞ MZ-700
60 '    TRANSPLANT 88 BY YOSHIO IOHARA
70 ' @@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@
80 CLEAR ,&HB8FF:CONSOLE ,,0,1:WIDTH 80,25:NEW CMD:CMD PAL 2,&O573:GOSUB *MMM
90 DEF USR0=&HB900:DEF USR1=&HB940:R=&O573:ON STOP GOSUB *STP:STOP ON
100 COLOR=(5,2):HS=10:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
110 POKE &HBB00,&HD9:POKE &HBB01,&H19
120 R=&O573:GOSUB *TITLE:OUT 81,0:CLS 3:M=0:X=32:Y=100:GOSUB *PUTM:TIME$="00:00:
00"
130 *MAIN:GOSUB *KA:IF TIME$="00:01:00" THEN *FIN
140 I0=INP(0):I1=INP(1):I9=INP(9)
150 IF I9=191 THEN GOSUB *TATAKI
160 IF I0=251 THEN IF Y+16>184 THEN 180 ELSE Y=Y+16
170 IF I0=239 THEN IF X-4<0 THEN 180 ELSE X=X-4
180 IF I0=191 THEN IF X+4>64 THEN 190 ELSE X=X+4
190 IF I1=254 THEN IF Y-16<0 THEN 200 ELSE Y=Y-16
200 IF I0=235 THEN IF X-4<0 OR Y+16>184 THEN 210 ELSE Y=Y+16:X=X-4
210 IF I0=187 THEN IF X+4>64 OR Y+16>184 THEN 220 ELSE Y=Y+16:X=X+4
220 IF I0=255 AND I1=255 THEN *MAIN ELSE GOSUB *PUTM:GOTO *MAIN
230 *PUTM:B%=&HC000+X+Y*80:A=USR0(B%):R=R+&O100:IF R>&O573 THEN R=&O573:CMD PAL
2,R:RETURN ELSE CMD PAL 2,R:RETURN
240 *TATAKI:POKE &HB942,&H2A:POKE &HB943,&HBA:A=USR1(0):CMD PLAY "V15@58A32"
250 IF KX>(X+4)*8 AND KX<(X+8)*8 AND KY>Y AND KY<Y+16 THEN M=M+1:K=0
260 POKE &HB942,&H6A:POKE &HB943,&HB9:A=USR1(0):R=R-&O100
270 IF R<&O73 THEN R=&O73:CMD PAL 2,R:RETURN ELSE CMD PAL 2,R:RETURN
280 *STP:COLOR 7:CLS 3:WIDTH 80:END
290 *KA:IF K=0 THEN KX=INT(RND*540)+32:KY=INT(RND*196)+1:K=1 ELSE 300
300 LINE(KX,KY)-(KX+2,KY+1),0,BF:KX=KX+(INT(RND*3)-1)*10:KY=KY+(INT(RND*3)-1)*10
310 IF KX<32 THEN KX=32
320 IF KX>540 THEN KX=540
330 IF KY<5 THEN KY=5
340 IF KY>185 THEN KY=185
350 KX=KX+((KX>X+48)*(KX<540)-(KX<X+48)*(KX>32))
360 KY=KY+((KY>Y)*(KY<196)-(KY<Y)*(KY>0)):LINE(KX,KY)-(KX+2,KY+1),7,BF:RETURN
370 *FIN:WIDTH 40,25:LOCATE 12,20:PRINT USING "ｱﾅﾀ ﾊ ## ﾋｷ ﾀﾀｷﾏｼﾀ";M
380 CMD PLAY "V12T180@13O3B16R3O4C","V12T180@13O5D16R3O5E","V12T180@13O4D16R3O4E
":LOCATE 14,22:COLOR 2:PRINT "HIT RETURN KEY":COLOR 7:IF M>HS THEN HS=M
390 I$=INKEY$:IF I$=CHR$(13) THEN 120 ELSE 390
400 *TITLE:CLS 3:WIDTH 80,25:X=25:Y=80:LINE(0,24)-(639,40),1,BF
410 CMD PAL 2,R:LOCATE 50,6:PRINT "Transplant BY Y.IOHARA":RESTORE 430
420 FOR I=256 TO 384 STEP 16:READ A:PUT@(I,24),KANJI(A),PSET,6,1:NEXT
430 DATA 12899,9539,12899,9539,12899,9539,8490,9016,9016
440 GOSUB *PUTM:LINE(249,115)-(251,116),7,BF:LINE(249,140)-(251,141),5,BF
450 LOCATE 40,11:PRINT "·····":PUT@(395,80),KANJI(&H3C6A),PSET,2,0
460 LOCATE 40,14:PRINT "·····":PUT@(395,103),KANJI(&H3263),PSET,7,0
470 LOCATE 40,17:PRINT "·····":PUT@(395,129),KANJI(&H3263),PSET,5,0
480 PUT@(411,129),KANJI(&H215A),PSET,5,0:PUT@(427,129),KANJI(&H3B53),PSET,5,0
490 PUT@(443,129),KANJI(&H215B),PSET,5,0:LOCATE 29,19:PRINT "TODAY'S HIGH SCORE
:";HS
500 COLOR 2:LOCATE 33,22:PRINT "PUSH SPACE KEY":COLOR 7
510 I$=INKEY$:N=RND*10:IF I$="" THEN 510 ELSE RETURN
520 *MMM:CLS 3:LOCATE 34,12:PRINT "W  A  I  T"
530 ST=0:CO=0:LN=1050:RESTORE 580:FOR I=&HB900 TO &HBAE9:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
540 POKE I,A:ST=ST+A:CO=CO+1:IF CO=16 THEN 560
550 NEXT I:RETURN
560 READ SUM$:SUM=VAL("&H"+SUM$):IF ST=SUM THEN ST=0:CO=0:LN=LN+10:GOTO 550 ELSE
 570
570 CLS 3:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:BEEP:PRINT "SUM ERROR IN";LN:END
580 DATA 7C,32,02,BB,7D,32,03,BB,F3,16,10,D3,5D,3A,00,BB,616
590 DATA 67,3A,01,BB,6F,3E,00,1E,0C,77,23,1D,C2,19,B9,D5,554
600 DATA 11,44,00,19,D1,15,C2,17,B9,D3,5F,FB,3A,02,BB,67,671
610 DATA 3A,03,BB,6F,7E,23,66,6F,7C,32,00,BB,7D,32,01,BB,5B1
620 DATA F3,11,6A,B9,D3,5D,C5,06,10,3A,00,BB,67,3A,01,BB,684
630 DATA 6F,0E,0C,1A,77,23,13,0D,C2,53,B9,C5,01,44,00,09,43E
640 DATA C1,05,C2,51,B9,C1,D3,5F,FB,C9,00,01,C7,00,00,00,711
650 DATA 00,00,00,E3,80,00,00,73,EF,9C,00,00,00,00,39,F7,491
660 DATA CE,00,00,FB,EF,BE,00,00,00,00,7D,F7,DF,00,00,FB,6C4
670 DATA EF,BE,00,00,00,00,7D,F7,DF,00,00,FB,EF,BE,00,00,6A8
680 DATA 00,00,7D,F7,DF,00,00,FB,EF,BE,00,00,00,00,7D,F7,66F
690 DATA DF,00,1C,FB,EF,BE,00,00,00,00,7D,F7,DF,38,3E,FF,76B
700 DATA FF,BE,00,00,00,00,7D,FF,FF,7C,3E,F0,1F,FE,00,00,6FF
710 DATA 00,00,7F,F8,0F,7C,3E,E7,E0,7E,00,00,00,00,7E,07,50A
720 DATA E7,7C,3F,B8,3F,86,00,00,00,00,61,FC,1D,FC,3F,C7,69B
730 DATA C3,FE,00,00,00,00,7F,C3,E3,FC,1F,F8,FC,FC,00,00,7F1
740 DATA 00,00,3F,3F,1F,F8,0F,FF,3F,FC,00,00,00,00,3F,FC,519
750 DATA FF,F0,03,FF,CF,F0,00,00,00,00,0F,F3,FF,C0,00,FF,870
760 DATA F7,C0,00,00,00,00,03,EF,FF,00,00,00,00,00,00,0E,3B6
770 DATA 70,00,00,00,00,00,00,00,00,00,1E,78,00,00,00,106
780 DATA 00,00,00,00,00,00,00,1E,78,00,00,00,00,00,00,096
790 DATA 00,00,00,1E,78,00,00,00,00,00,00,00,00,00,1E,0B4
800 DATA 78,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,1E,78,00,00,00,10E
810 DATA 00,00,00,00,00,00,00,30,0C,00,00,00,00,00,00,03C
820 DATA 00,00,00,2E,74,00,00,00,00,00,00,00,00,00,5E,100
830 DATA 7A,00,00,00,00,00,00,00,00,00,5E,7A,00,00,00,152
840 DATA 00,00,00,00,00,00,00,5E,7A,00,00,00,00,00,00,0D8
850 DATA 00,00,00,7E,7E,00,00,00,00,00,00,00,00,00,7E,17A
860 DATA 7E,00,00,00,00,00,00,00,00,00,3E,7C,00,00,00,138
870 DATA 00,00,00,00,00,00,00,3E,7C,00,00,00,00,00,00,00,0BA
880 DATA 00,00,00,1E,78,00,00,00,00,00,096
```


★★★ほう，スリースターか。よし，ここに泊ろう。(群馬県太田市・うつけもの18才)……【影：ほう，スリーセブンか。チーンジャララ……。うへへへへー。**編集長**：うん？また仕事さぼって，パチンコか。影：そ，そんな。**編集長**：タバコをとってきてくれんか。】



PC-8801mkIISR以降(N88-BASIC V2モード)用

マシン語使用でスピーディなシューティング

VEXER（ヴェクサー）

WAGER-MY

STORY

俺はウェイガー(言っておくが，WAGERとは何の関係もない)。今は反乱軍の秘密基地のある惑星「MASASUKE−BE」に向かっている。とは言っても俺は反乱軍の者ではない。これでも連邦軍の中尉(ちゅうい)なのだ。

とらわれた彼女を救うため，連邦軍の最新戦闘機「VEXER」を勝手に使わせてもらい，1人でやってきた。しかし，5人も乗るには少々場所が狭いな…。

HOW TO PLAY

自機は[2][4][6][8]キーで8方向に動き，スペース・キーで弾を発射します。全5(6？)面で，1面終了ごとに倒した敵の数×100がスコアに加算されます。

POWERUP

- **MISSILE(MI)**…1画面内で発射できる弾の数が増える(最高8発)。
- **SPEED F(SP)**…自機のスピード・アップ。
- **SPEED M(MS)** 弾のスピード・アップ。
- **LEFT +1**………自機を増やす。
- **INTERVAL(IT)**…キーを押しっぱなしにしたときの連射間隔で，数字が少ないほうが短い。

DROGRAM

まず**リスト1**を打ち込み，必ずセーブをしてから実行してください。すると，ドライブ1のディスクに「vexer.cpt」,「vexer.cdt」,「vexer.mpr」という三つのファイルを作ります。

つぎに，**リスト2**を打ち込み，セーブをして実行すると，ゲームがはじまります。

2度目からは，**リスト2**をロードして実行するだけでOKですが，ドライブ1にディスクを入れるのを忘れないようにしてください。

FINALLY

ボスキャラは手抜きだ，と言う人がいるでしょうが，そのとおり手抜きです(本当は，リストの長さに関係)。次回からは手抜きしないようにします。

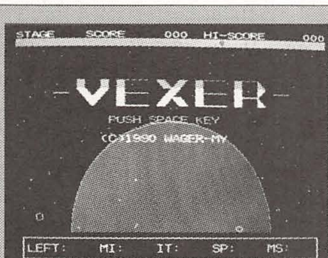
CHECKER FLAG

編：これは速すぎる。写真も見づらくてごめんなさい。

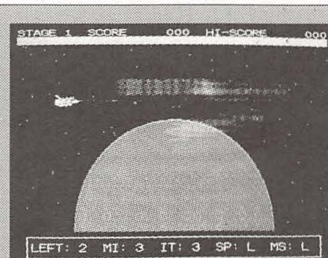
Dr.D：かなりマシン語を勉強しているようじゃな。リストも2本組の大作かー。

編：敵の攻撃も単調で単純シューティングなんですけど，ちょっと速すぎて，イライラ。まあ，後の面にいけばいくほど，それなりに遊べるんでしょうけど…。

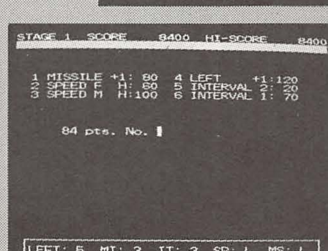
DrD：うむ，ゲームは，速けりゃいいってもんでもない。ゲーム・バランスという点にも心がけてほしいな。いろんなパワーアップなどもあっていいできなんじゃがな。



◀《写真1》タイトル画面。スペース・キーでスタート。よし、いくぞ!!



◀《写真2》うおーっ、この速さを見よ。とてもこれが88とは……



◀《写真3》ステージ・クリアすると得点を武器にふりわけることができるぞ。よし、まずミサイルからだ



◀《写真4》ちゅどーん!ゲーム・オーバー。本当に速いぜベイビー!

★さいってい!!(東京都中野区・ばカゲ16才)……【編：本当影さんて，さいっ……。影：コロ？ 編：ちがいますよ。影：サイは生きた化石？ 編：NOー。影：わかった!「サイパンよいとこ一度はおいで」でしょう!! 編：……………………………しょぼんこ〜。】

《リスト1》ファイル作成プログラム・リスト

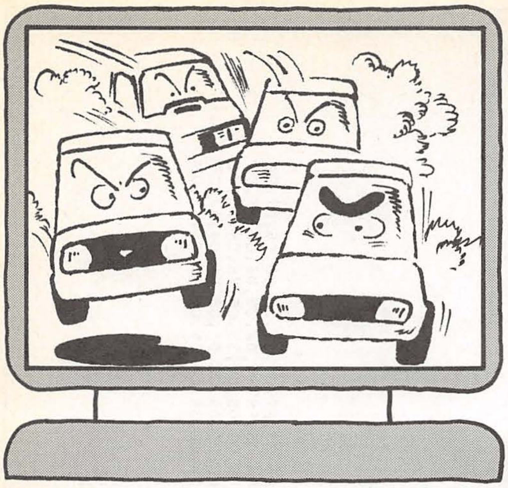
```
1000 '―――――――――――――――――――――――――――――――――――――――
1010 '                [ VEXER ]    PROGRAMMED BY WAGER-MY
1020 '―――――――――――――――――――――――――――――――――――――――
1030 '
1040 CLEAR ,&HB5FF:DEFINT A-Z:CONSOLE ,,0,1:WIDTH 40,25:COLOR 0:SCREEN ,2:CLS 3
1050 '
1060 *DATST:PAINT(0,0),CHR$(255)+CHR$(0)+CHR$(85),7:LOCATE 16,10:PRINT "VEXER"
1070 LOCATE 7,15:PRINT "PROGRAMMED BY WAGER-MY":SCREEN ,0:W=150:COLOR=(1,1)
1080 GOSUB *W:COLOR=(5,1):GOSUB *W:COLOR=(1,5):GOSUB *W:COLOR=(5,5):GOSUB *W
1090 COLOR=(1,7):GOSUB *W:COLOR=(5,7):RESTORE 1230:NU=1230:PD=&HB600:E=5
1100 GOSUB 1120:NU=1290:PD=&HB700:E=24:GOSUB 1120:NU=1540:PD=&HC000:E=61
1110 GOSUB 1120:GOTO 1160
1120 FOR I=1 TO E:READ A$:CS=0:FOR J=0 TO 31:D=VAL("&h"+MID$(A$,J*2+1,2))
1130 POKE PD,D:PD=PD+1:CS=CS+D:NEXT J:READ CSM$
1140 IF (RIGHT$(HEX$(CS),2)<>CSM$) THEN GOTO 1150 ELSE NU=NU+10:NEXT:RETURN
1150 COLOR=(1,0),(5,0):COLOR 7:WIDTH 80:PRINT "DATA ERROR IN";NU:BEEP:END
1160 COLOR=(5,5):GOSUB *W:COLOR=(1,5):GOSUB *W:COLOR=(5,1):GOSUB *W:COLOR=(1,1)
1170 GOSUB *W:COLOR=(5,0):GOSUB *W:SCREEN ,2:COLOR 7:CLS 3:COLOR=(5,5)
1180 SCREEN ,0:BSAVE "vexer.cpt",&HB600,&H8D:BSAVE "vexer.cdt",&HB700,&H480
1190 BSAVE "vexer.mpr",&HC000,&H785:END
1200 '
1210 *W:FOR WT=0 TO W:NEXT:RETURN
1220 '
1230 DATA CD00C0CD12C0D35DCD13B6D35ECD13B6D35FC9ED7333B6314A00ED5B36B601FF,AC
1240 DATA 10EDA0EDA0EDA0EDA0EDA0EDA0EB39EB10EF310000C930302263B6CD00C0AFD3,10
1250 DATA 5DCD4CB6D35ECD4CB6D35FC92A36B6115000ED4B63B6C5E5772310FCE119C10D,07
1260 DATA 20F4C90D093AC2E6E6F7D331D35DCD7EB6D35ECD7EB6D35F3AC2E6D331C92100,1B
1270 DATA C01101C001FF273600EDB0C9000000000000000000000000000000000000000000,55
1280 '
1290 DATA 000000000000000000000000000000000F000000000001E000000000003C0,D1
1300 DATA 03838C000079CFE51C007F07F83000E0FE77E7EFFFFFFEF9DFF03FFCFE76007F,26
1310 DATA C0007F09FFBF800000FF0F000000000000000000000000000000000000000000,94
1320 DATA 000000000000000000000000000000000F000000000001E000000000003C0,D1
1330 DATA 03838C000079CFE51C007F07F83000E0FE77E7EFFFFFFEF9DFF03FFCFE76007F,26
1340 DATA C0007F09FFBF800000FF0F000000000000000000000000000000000000000000,94
1350 DATA 0000000000007FFF99FFFE03FFFFDBFFFFC3FFFF18FFFFC7FFF83C1FFFE7FFE,67
1360 DATA 0C307FFE000033CC00007FFFCFF3FFFE7FFFCFF3FFFE000033CC00007FFE0C30,EA
1370 DATA 7FFE7FFF83C1FFFE3FFFF18FFFFC3FFFFDBFFFFC07FFF99FFFE000000000000,67
1380 DATA 0555500AAAA02800042000144600024000624C000A5000328800400200118001,7C
1390 DATA 03C080012AAA0C3055548000300C00018000300C00012AAA0C305554800103C0,74
1400 DATA 80018800400200114C000A5000324600024000622800042000140555500AAAA0,7C
1410 DATA 0000000000000000007FFFFF80000000FFFE000000000000000000000000000000,EB
1420 DATA 01FFFFF000FFFEAAFFF87FFFA9553FF87FFFA9553FF800FFFEAAFFF8000001FF,91
1430 DATA FFF000000000000000000000000000000FFFE0000007FFFFF8000000000000,DA
1440 DATA 0155555555550000AA80000040000055000100000001555500000014AAAA800AA,C1
1450 DATA AA00000855000155000480005555400480005555400455000155000400AAAA00,40
1460 DATA 00080000014AAAA8000000155550000005500010000AA80000040155555555550,1F
1470 DATA 000000000000000000FFFFF000001FFFFF9C0003FFFFFFE7007FFE00003F80000,51
1480 DATA 000000000000000000000000AAAFFFF00000AAAFFFF000000000000000000000000,90
1490 DATA 000007FFE00003F8003FFFFFFE700001FFFFF9C000000FFFFF0000000000000000,51
1500 DATA 00000AAAAA00000150000080002A00000620054000000188280015555404AAAA,8B
1510 DATA A00002AA000005555000015550000800015550000800000005555000AAAAA000,F0
1520 DATA 02AA2800155554040540000000188002A00000620000150000080000000AAAAA00,E3
1530 '
1540 DATA 682600292929292929090100C0092236B6C926006F29111FC0197E23666FC900,34
1550 DATA B7C0B780B840B900000100C53D282C3D28353D284D3D28593D28763DCAC2C03D,61
1560 DATA CAE0C0210406CD38B6C104C5210C01CD38B6C10CCDECC0C4F8C0C9211001CD38,85
1570 DATA B6C10CCDECC0C9210C01CD38B6C1C5040404210406CD38B6C1050CCDECC0C4F4,29
1580 DATA C0C9040404210406CD38B6C105CDF4C0C9040404210406CD38B6C1C50C0C0C0C,33
1590 DATA 0C210C01CD38B6C1050DCDF0C0C4F4C0C90C0C0C0C0C211001CD38B6C10DCDF0,3A
1600 DATA C0C9210406CD38B6C1C50C0C0C0C0C04210C01CD38B6C1040DCDF0C0C4F8C0C9,B2
1610 DATA 210406CD38B6C104CDF8C0C93E4BB9C93EFFB9C93E03B8C93E1DB8C9DB01CB47,4F
1620 DATA 2821DB00CB57280ACB672828CB77282BAFC93E1C90C8DB00CB672826CB772829,A7
1630 DATA 3E07C93E0490C8DB00CB672823CB7728263E03C93E0091C83E05C93E4A91C83E,5C
1640 DATA 01C93E0091C83E06C93E4A91C83E08C93E0091C83E04C93E4A91C83E02C9ED4B,22
1650 DATA 90C7CDFCC02819F5218CC77E3D200979FE262004F13EFFC9F1CD2BC0ED4390C7,56
1660 DATA AFCD00B6C9218DC7DB09CB77280336FFC934C0E5218EC77EE1772192C73A8FC7,EE
1670 DATA 477EB7280623232310F7C93601233A90C777233A91C73C3C77C92192C73A8FC7,BC
1680 DATA 477EE5B7CCD1C1C4D8C1E123232310F1C9C5065010FEC1C9C5234E2346E5CD30,64
1690 DATA C2E12BE5218CC77EE13D28147EFE4A280A23462B344ECD07C2C1C92B3600C1C9,18
1700 DATA 7EFE2628F618EACD0DC23695C9A7CB18682678CD1FC2EB21C8F319060009C9C5,AD
1710 DATA AF0608CB1D3001841F10F8CB1D67C1C9CD0DC23600C9DD7E00B7C83CCA33C3DD,A8
1720 DATA 4E02DD4603DD6E04DD66057E23DD7504DD7405FE09280FFE0A282FCD2BC02830,07
1730 DATA DD7102DD7003DD7E01CD00B6CDB1C3D02B3600234E2346CD30C2DD3600FFDD36,AF
1740 DATA 01042A87C7232287C7C95E2356EB18BBB82811DD4E02DD4603211006CD38B6DD,81
1750 DATA 360000C9FE0328030518B50418B2DD21AAC70603C5CD36C2111000DD19C110F4,A9
1760 DATA C921AAC70603E5C57EB72814C1E11110001910F2C92285C73E03CD44C4E118EC,8F
1770 DATA E52A85C77CF60020047D3D28E8E136010E03CD4EC33C2377010400090E0ACD4E,D9
1780 DATA C3874F0600EB2171C7094E2346EB702B712B0E80CD4EC33CFE0438F6FE1C30F2,D9
1790 DATA 772BE5218CC77EE13D20043626189D364A1899DD7E01DD3401DD4E02DD4603FE,BC
1800 DATA 06C200B6DD360000211006CD38B6E52A79C31100187CBA3803210010232279C3,1A
1810 DATA ED5FD55F160019D17CBA3803D608677E6967CD1FC24CE179C9001021AAC7110E,62
1820 DATA 000603E5AF2189C777E17E2323B728173A90C796C604FE0730133A91C723962B,CF
1830 DATA C602FE05D81806E52189C734E11910DAC92192C73A8FC7477E23B728117EDD96,CB
1840 DATA 02FE063009237E2BDD9603FE04D8232310E6C92148FBCDFAC3C921C0FBCDFAC3,7D
1850 DATA 2138FCCDFAC3C921B0FCCDFAC32128FDCDFAC321A0FDCDFAC3C97EE5D1232301,5B
1860 DATA 4E00EDB02B2B77C92A85C72B7CB5200CE52189C77EFE03E1CAE2C4232285C7C9,FF
1870 DATA 0610C5ED4B90C73E04C5CD00B6C13E0ACD44C43E05CD00B63E0ACD44C4C110E2,68
1880 DATA CD65B6C9C5060010FE3D20F9C1C90952F3ED734EC43100BE2192C70608360023,FA
1890 DATA 232310F921AAC7111000060336001910FBCDD3C3CDDAC3CDE7C3CDAEC2CD5EC1,D2
1900 DATA FEFF285BCDDAC3CDE7C3CDBAC1CD85C1CDE7C3CD7BC33847CDC1C2CDAEC20100,4B
1910 DATA 00218AC77EB7280DC5E5CD5EC1E1C1FEFF282C180479C6034F237EB72809C5E5,45
1920 DATA CDBAC1E1C1180979C6014F10FE0D20FB218CC77E3D2811CD08C4CD7BC33092CD,6B
1930 DATA 20C4ED7B4EC4FBC92188C77E3D28F3CD7BC3D271C418E8050AF7C40505050505,5D
1940 DATA 05060AFBC4050505050505040A05C5050505050505050505050505050505,1F
1950 DATA 050505050505050505050505050505050505050505050505050101010101,88
1960 DATA 01010101010101010101010101010101010101010101010101010101010101,20
1970 DATA 0101010101010A0FC505050505050505050505050505050505050505050505,57
1980 DATA 05050505050505050505050505050505050505050505050505050505050505,A0
1990 DATA 05050505050505050505050505050505050502020202020202020202020201,78
2000 DATA 01010101010101010101010101010101010101010101010101010808080808,43
2010 DATA 080808080808080A69C505050505050505050505050505050505050505050505,DE
2020 DATA 05050505050505050505050505050505050505050505050505050505050505,A0
2030 DATA 0505070707070707070707070707070707070AEAC5050505050505050505050505,6A
2040 DATA 05050505050505050505050505050505050505050505050505050505050505,A0
2050 DATA 050505050505050505050505050303030303030303030A35C6060606060606060606,8E
2060 DATA 06060606060606060606060604040404040404040404040404040404040404,98
2070 DATA 0A78C605050505050505050505050505050505050505050505050505050505,D9
2080 DATA 05050505050505050505070707080707080708080801080801080101010201,A9
2090 DATA 0102010202020302020302030303040303040304040405040405040505050605,6C
2100 DATA 05060506060607060607060AA3C6050505050505050505050505050505050505,0F
2110 DATA 05050505050505050505050505050505050505050505050505050505050505,A0
2120 DATA 05050505050503030303030303030303030303030303030303030707070707070707,84
2130 DATA 0707070707070707070707070707070A46C7F7C4FBC405C50FC5F7C4FBC405C50F,E4
2140 DATA C5FBC405C52C505453522B310D09435009430D095245540D4C434845434B3A09,0F
```

《リスト2》VEXERのメイン・プログラム・リスト

```
1 KEY 5,"run 1050"+CHR$(13)
1000 '―――――――――――――――――――――――――――――――――――――――
1010 '                [ VEXER ]    PROGRAMMED BY WAGER-MY
1020 '―――――――――――――――――――――――――――――――――――――――
1030 '
1040 CLEAR ,&HB5FF:BLOAD "vexer.cdt":BLOAD "vexer.cpt":BLOAD "vexer.mpr"
1050 DEFINT A-Z:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:COLOR 7:CLS 3:NEW CMD:CMD BGM 0
1060 CMD VOICE LFO 2,1,1,1,7,,7:T$="t177@44132v13":GOSUB 1770
1070 ST=1:SC=0:HC=0:GOSUB *TITLE
1080 CMD PLAY T$,T$,T$+"o6":CMD VOICE LFO 5,2,1,5000,9,,9
1090 LF=9:MN=0:BL=3:IT=3:MX=10:MY=15:GOSUB 1670
1100 POWUP=&HC78E:SPOWUP=&HC78A:BPOWUP=&HC78B:SCT=&HC787:MYXY=&HC790
1110 BOSCK=&HC78C:BULVAL=&HC78F:STC=&HC785:DEF USR=&HC450:POKE POWUP,250
1120 POKE SPOWUP,0:POKE BPOWUP,0:POKE BOSCK,0:POKE BULVAL,BL:POKE MYXY,MX
1130 POKE MYXY+1,MY:POKE SCT,0:POKE SCT+1,0:POKE STC,0:POKE STC+1,10:GOSUB 1540
1140 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ main & check ■■■■■
1150 LOCATE 16,8:COLOR 6:PRINT "STAGE";ST:GOSUB *S4:W=1500:GOSUB *W:GOSUB 1650
1160 LOCATE 5,0:PRINT ST:Z=USR(0):IF ST=6 AND PEEK(SCT+1)=1 THEN 1450
1170 IF PEEK(STC)<>1 OR PEEK(STC+1)<>0 THEN 1580 ELSE LOCATE 13,6
1180 COLOR 6:PRINT "STAGE";ST;"CLEAR":GOSUB *S5:COLOR 7:LOCATE 8,8
1190 DT=PEEK(SCT+1)*256+PEEK(SCT):PRINT USING "SHOOT DOWN COUNTER    ###";DT
```


★影よ！君はまだあまかった。5月号の159ページを見よ！「読み読けて」ってなんだよ。（神奈川県三浦市・影の師14才）……【Dr.D：影君「読ける」は？影：つづける。Dr.D：では「続む」は？影：よむ。Dr.D：さすがじゃ。もう何も言わんとくわい。】

```
1200 GOSUB *S4:LOCATE 19,10:PRINT "SCORE +    000":GOSUB *S4:IF DT=0 THEN 1240
1210 FOR I=DT-1 TO 0 STEP -5:LOCATE 29,8:PRINT USING "###";I:LOCATE 27,10
1220 PRINT USING "###";DT-I:GOSUB *S2:NEXT:SC=SC+DT:IF I=0 THEN 1240
1230 LOCATE 29,8:PRINT "  0":LOCATE 27,10:PRINT USING "###";DT:GOSUB *S2
1240 GOSUB *W:GOSUB 1670:GOSUB 1660:FOR L=0 TO 1:FOR I=L TO 639 STEP 4
1250 LINE(I,16)-(I,176),0:LINE(639-I,16)-(639-I,176),0:NEXT I,L:RESTORE 2440
1260 COLOR 5:FOR I=5 TO 7:READ A$:LOCATE 2,I:PRINT A$:NEXT
1270 IF INKEY$<>"" THEN 1270 ELSE MN=MN+DT:COLOR 7
1280 LOCATE 5,11:PRINT MN;"pts. No.";SPC(20):GOSUB *S4:LOCATE 18:INPUT "",NO
1290 IF NO<1 OR NO>6 THEN 1380 ELSE GOSUB *S4
1300 ON NO GOSUB 1310,1320,1330,1340,1350,1360:GOSUB 1540:GOTO 1280
1310 IF MN< 80 THEN 1370 ELSE MN=MN- 80:BL=BL+1:POKE BULVAL,BL:RETURN
1320 IF MN< 60 THEN 1370 ELSE MN=MN- 60:        POKE SPOWUP,1 :RETURN
1330 IF MN<100 THEN 1370 ELSE MN=MN-100:        POKE BPOWUP,1 :RETURN
1340 IF MN<120 THEN 1370 ELSE MN=MN-120:LF=LF+1:               RETURN
1350 IF MN< 20 THEN 1370 ELSE MN=MN- 20:IT=2    :POKE POWUP,252:RETURN
1360 IF MN< 70 THEN      ELSE MN=MN- 70:IT=1    :POKE POWUP,254:RETURN
1370 GOSUB *S3:RETURN
1380 IF BL>8 THEN BL=8:POKE BULVAL,BL
1390 GOSUB 1650:GOSUB 1540:ST=ST+1:MX=10:POKE MYXY,MX:POKE MYXY+1,MY
1400 IF ST<>6 THEN GOSUB *SCRP:GOTO 1130 ELSE MX=0:ST=5:GOSUB *SCRP:COLOR 3
1410 '
1420 FOR X=672 TO 378 STEP -3:CIRCLE(X,72),55,1,,,2:NEXT:POKE BOSCK,1:COLOR 7
1430 POKE SCT,206:POKE SCT+1,0:POKE STC+1,255:POKE MYXY,MX:POKE MYXY+1,MY
1440 ST=6:GOSUB 1540:LF=LF+1:GOTO 1580
1450 '
1460 COLOR=(1,0),(6,0):FOR I=1 TO 7:COLOR=(0,I):CMD PLAY ,,,"y7,48o8s9m100000c2
1470 NEXT:FOR X=378 TO -20 STEP -3:CIRCLE(X,72),55,1,,,2:NEXT:CMD BGM 1
1480 CMD PLAY ,,"@19o2v13b1v12b1v11b1v10b1v9b1v8b1v7bv6bv5bv4bv3bv2bv1b"
1490 CMD PLAY ,,"@43o1v15abababababababefgafgabgab>c<ab>c"
1500 CMD PLAY ,,"132cdcdcdcdcdcdcdcdccdcdv12cdcdv10cdcdv8cdcdv6cd":SCREEN ,2
1510 CLS 2:SCREEN ,0:GOSUB *W:SCREEN ,2:COLOR=(0,0):SCREEN ,0:COLOR 7:CMD BGM 0
1520 LOCATE 12,6:PRINT "To be continued":W=10000:GOSUB *W:GOSUB 1770:GOTO 1610
1530 '██████████████████████████████████████ sub display ████
1540 LOCATE 7,23:PRINT STR$(LF);:LOCATE 14:PRINT STR$(BL);:LOCATE 21
1550 PRINT STR$(IT);:LOCATE 29:IF PEEK(SPOWUP)=1 THEN PRINT "H";ELSE PRINT "L";
1560 LOCATE 36:IF PEEK(BPOWUP)=1 THEN PRINT "H":RETURN ELSE PRINT "L":RETURN
1570 '██████████████████████████████████████████ miss ████
1580 LF=LF-1:GOSUB 1650:POKE MYXY,MX:POKE MYXY+1,MY:IF LF<0 THEN 1610
1590 GOSUB 1540:LOCATE 17,8:COLOR 6:PRINT "READY":GOSUB *S4
1600 W=1000:GOSUB *W:LOCATE 17,8:COLOR 7:PRINT SPC(5):GOTO 1160
1610 LOCATE 15,8:COLOR 6:PRINT "GAME OVER":GOSUB *S4:ST=1:SC=0:I=0:MX=10
1620 IF INP(9)=191 THEN GOSUB 1660:CLS 2:GOSUB *SCRP:GOTO 1080
1630 I=I+1:IF I<999 THEN 1620 ELSE COLOR 7:CLS 3:GOSUB *TITLE:GOTO 1080
1640 '███████████████████████████████████████████ sub ████
1650 COLOR 7:CONSOLE 2,14:CLS:CONSOLE 0,25:RETURN
1660 COLOR 7:CONSOLE 2,20:CLS:CONSOLE 0,25:RETURN
1670 LOCATE 15,0:PRINT USING "#####00";SC:IF SC>HC THEN HC=SC
1680 LOCATE 33,0:PRINT USING "#####00";HC;:RETURN
1690 *S1:CMD PLAY ,,,"s9m1500o5c16":RETURN
1700 *S2:CMD PLAY ,,,,"t255s9m1500o5c32":RETURN
1710 *S3:CMD PLAY ,,,,,"t255v15l64o4cdcdcdcdcdcdcdcd":RETURN
1720 *S4:CMD PLAY ,,,,,"t255v15l16o5c8v11cv10cv9cv8cv7c":RETURN
1730 *S5:GOSUB *S4:CMD PLAY "o5ab>cdefg1","o5ab>cdefg1","o6cdefgab1":RETURN
1740 *S6:CMD BGM 1:CMD PLAY "o2cc+dd+ee+f+gg+aa+bo4":CMD BGM 0:RETURN
1750 *W:FOR WT=0 TO W:NEXT:RETURN
1760 FOR I=&HC771 TO &HC77F:READ A$:POKE I,VAL("&h"+A$):NEXT:RETURN
1770 COLOR=(0,0),(1,1),(2,1),(3,1),(4,5),(5,5),(6,7),(7,7):RETURN
1780 '█████████████████████████████████████████ title ████
1790 *TITLE:PRINT "STAGE";SPC(4);"SCORE";SPC(10);"HI-SCORE":GOSUB 1670:COLOR 1
1800 PRINT STRING$(40,"■"):COLOR 7:LOCATE 1,22:PRINT "┌";STRING$(36,"─");"┐"
1810 LOCATE 1,23:PRINT "│LEFT:    MI:    IT:    SP:    MS:    │":LOCATE 1,24
1820 PRINT "└";STRING$(36,"─");"┘";:GOSUB *SCRP:RESTORE 2360:FOR I=6 TO 12
1830 READ C,A$:LOCATE 5,I:COLOR C:PRINT A$:NEXT:COLOR 7
1840 IF INP(9)=255 THEN 1840 ELSE GOSUB 1650:RETURN
1850 '████████████████████████████████████████ display ████
1860 *SCRP:SCREEN ,2:C1=1:C2=1:C3=5:ON ST GOSUB 1890,1940,1970,2000,2030
1870 COLOR=(1,C1):COLOR 7:SCREEN ,0:RETURN
1880 '███ stage 1 ███
1890 A=1:D=175:L=150:GOSUB 2060:CIRCLE(320,175),200,2,,3.14,.45
1900 LINE(120,176)-(520,176),2:PAINT(320,175),2,2:LINE(120,176)-(520,176),1
1910 CIRCLE(320,175),200,1,,3.14,.45:PAINT(320,175),CHR$(85)+CHR$(0)+CHR$(0),1
1920 LINE(120,176)-(520,176),0:RESTORE 2110:GOSUB 2090:RESTORE 2480:GOTO 1760
1930 '███ stage 2 ███
1940 A=1:D=127:L=100:GOSUB 2060:FOR I=0 TO 639 STEP 2:LINE(I,128)-(I,175),1
1950 NEXT:RESTORE 2170:GOSUB 2090:RESTORE 2490:GOTO 1760
1960 '███ stage 3 ███
1970 A=0:D=127:L=100:GOSUB 2060:LINE(0,128)-(639,175),2,BF
1980 C1=5:RESTORE 2170:GOSUB 2090:RESTORE 2500:GOTO 1760
1990 '███ stage 4 ███
2000 A=0:D=127:L=100:GOSUB 2060:FOR I=0 TO 639 STEP 2:LINE(I,128)-(I,176),1
2010 NEXT:C1=2:RESTORE 2230:GOSUB 2090:RESTORE 2510:GOTO 1760
2020 '███ stage 5 ███
2030 A=1:D=127:L=100:GOSUB 2060:FOR I=0 TO 639 STEP 2:LINE(I,128)-(I,176),1
2040 NEXT:C1=5:RESTORE 2290:GOTO 2090:RESTORE 2520:GOTO 1760
2050 '
2060 FOR I=0 TO 100:X=RND(1)*638:Y=RND(1)*(D-16)+16:IF A THEN PSET(X+1,Y),1
2070 PSET(X,Y),1:NEXT:RETURN
2080 '
2090 FOR L=16 TO 21:LOCATE 0,L:READ A$,C:COLOR C:PRINT A$:NEXT:RETURN
2100 '████████████████████████████████████████████████ datas ████
2110 DATA "   .         .          .          ",6
2120 DATA "                                .  ",6
2130 DATA "               .                   ",6
2140 DATA "                               .   ",6
2150 DATA "  o                             .  ",6
2160 DATA "        .     '           o        ",0
2170 DATA "                █                  ",0
2180 DATA "                 ██                ",0
2190 DATA "                 ██                ",0
2200 DATA "                   ██              ",0
2210 DATA "                   ██              ",0
2220 DATA "                   ██              ",0
2230 DATA "███████████████████████████████████",2
2240 DATA "███████████████████████████████████",2
2250 DATA "███████████████████████████████████",2
2260 DATA "    █████  █  █ █  ███  ████      ",2
2270 DATA "  █   █ █ █  █ █  █ █    █  █     ",2
2280 DATA "██  ███ ██ ████ ███  ██ ███ ██    ",2
2290 DATA "█████████████████ █████████████████",1
2300 DATA "█████████████████ █████████████████",5
2310 DATA "█████████████████ █████████████████",5
2320 DATA "████████████████████ ██████████████",7
2330 DATA "████████████████████ ██████████████",7
2340 DATA "████████████████████ ██████████████",7
2350 '
2360 DATA 1,"    █ █ ███ █ █ ███ ███      "
2370 DATA 5,"─  █ █ █▬▬ ▬█▬ █▬▬ █▬█  ─"
2380 DATA 7,"    █  ███ █ █ ███ █ █      "
2390 DATA 0,"                               "
2400 DATA 6,"       PUSH SPACE KEY          "
2410 DATA 0,"                               "
2420 DATA 7,"      (C)1990 WAGER-MY         "
2430 '
2440 DATA "1 MISSILE +1: 80  4 LEFT    +1:120"
2450 DATA "2 SPEED F  H: 60  5 INTERVAL 2: 20"
2460 DATA "3 SPEED M  H:100  6 INTERVAL 1: 70"
2470 '
2480 DATA F7,C4,FB,C4,05,C5,F7,C4,FB,C4,05,C5,F7,C4,FB,C4,05,C5,F7,C4
2490 DATA F7,C4,0F,C5,05,C5,78,C6,0F,C5,05,C5,78,C6,0F,C5,05,C5,F7,C4
2500 DATA F7,C4,FB,C4,05,C5,EA,C5,35,C6,78,C6,0E,C7,35,C6,78,C6,F7,C4
2510 DATA A3,C6,0E,C7,78,C6,35,C6,EA,C5,0F,C5,69,C5,05,C5,FB,C4,A3,C6
2520 DATA A3,C6,78,C6,35,C6,0F,C5,69,C5,78,C6,35,C6,0F,C6,A3,C5,A3,C6
```



PC-8801mkIISR以降(N88-BASIC V2モード)用

PC-88であのスーパーデッドヒートが!?

RUN RUN RUN

加藤　武志

宣伝文句

君のとなりがライバルだ！
ビッケの父さんは？…ハルバルだ！

ゲーム内容

『4人同時プレイ』可能のカーレース・ゲームです。もちろん1人でも楽しめます。

コースは全5コース。ゴールを示す旗に先に着いた人が勝ちです。ベストタイムを狙ってください。

遊びかた

リスト2をRUNするとまずマシン語ファイルを読み込みます。つぎにプレイヤーの人数と名前を入力してください。こんどは使用するコースをきめます。このとき[6]を押すとプレイヤー選択にもどります。

コースが表示されてスタートです。画面の右側にはプレイヤーの運転する車と使用するキーが表示されています。たとえばプレイヤー1の場合[4]キーで左回り，[6]キーで右回りに車の向きが変わります。

車は向いている方向に障害物がない場合，前進していきます。旗に着いたらゴールです。

このゲームのプログラムは2本にわかれています。まず**リスト1**を打ち込み，RUNするとデータを書き込みます。もしデータにエラーがあるときにはエラーのある行番号が表示されます。エラーがなければマシン語ファイルがDRIVE1に作られます。

つぎに**リスト2**を入力してください。遊ぶときは**リスト2**をRUNするだけでよいのです。

リスト1，**リスト2**ともRUNの前にはSAVEを必ずやっておきましょう。

プログラムのしくみ

第1表と**第2表**を見てください。

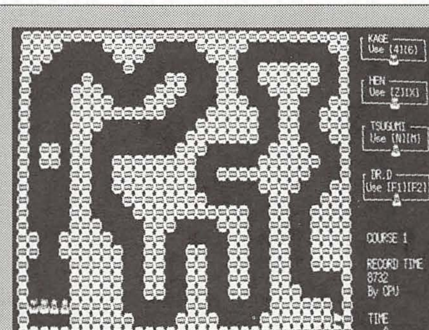
メイン・ルーチンはほとんどマシン語です。僕はマシン語は初心者なので思った以上に長いものとなってしまいました。

《第1表》変数表

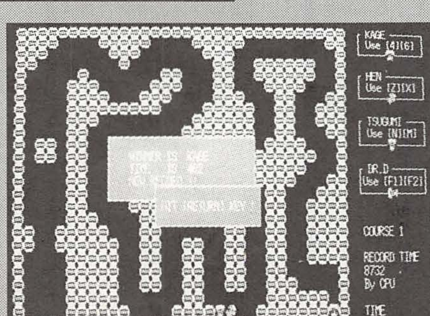
変数	内容
H( )	各コース・レコード・タイム
H$( )	各コース最高記録者
P	プレイヤーの人数
N$( )	プレイヤーの名前
C	コース・ナンバー
T	タイム



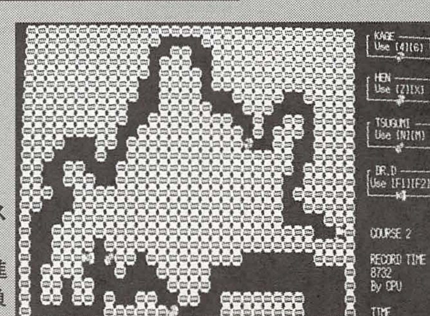
◀《写真1》ランランラン，とっても大好き，ドラ…そりゃアンだって。スペース・キーでスタートだよん



◀《写真2》なんと4人同時プレイ可能!!操作は各二つのキーだけだ。いっちょやったるかい！



▶《写真3》はっはっはっ速い速い。あれ，みんなまだあんなところでモタついているとは



▶《写真4》コース2は北海道面だ。せまいところを進むのはだれにも負けないぜ

★ベーマガにもゲームソフトのサンプルなどが入ったディスクを付けろ。(岡山県倉敷市・渡辺哲雄14才)……【影：いやだ。一同：……うん，そうね。編集長：今月号から10月号まで創刊100号記念で付録付きですよ。よろしく。】

スピードを変えたい人は**リスト2**の670行のFOR NEXT文の値を変えてみてください。

たまにゴールについた瞬間にプログラムがだまりこむことがありますが，そのときはBREAKをしてCONTすれば問題はないと思います。

僕は曲が作れません。だからゲーム中に『ツインビー』の曲を使用させてもらっています。

参考にさせてもらったもの

○『PC-8801mkIISR活用研究』 電波新聞社

○『PC-8801mkIISRマシン語ゲームプログラミング』 アスキー出版局

○『ツインビー』 コナミ

《第2表》メモリマップ

アドレス	内容
&HBFA0～C2DF	……メインリスト
&HCC00～CFFF	……仮VRAM，変数
&HD000～D1FF	……面データ
&HD200～D88F	……キャラクター

《リスト1》マシン語ファイル作成プログラム・リスト

```
10 '
20 REM
30 REM |  [ RUN RUN RUN ]   LIST 1 (DATA PROGRAM)  |
40 REM
50 '
60 REM ■■■   ｲﾆｼｬﾗｲｽﾞ   ■■■
70 '
80 CLS 3:WIDTH 80,25:SCREEN 0:CONSOLE ,,0,1:DEFINT A-Z:DIM D(5):CLEAR ,&HBF99
90 '
100 REM ■■■   ﾃﾞｰﾀ ｦ ﾖﾐｺﾑ   ■■■
110 '
120 PRINT "WAIT A MOMENT"
130 C=0:D=430:E=&HBFA0:FOR I=0 TO 25:GOSUB 300:NEXT I
140 C=0:D=720:E=&HD000:FOR I=0 TO 15:GOSUB 300:NEXT I
150 C=0:D=910:E=&HD200:FOR I=0 TO 16:GOSUB 300:NEXT I
160 '
170 REM ■■■   ｷｬﾗ ｦ ｺﾋﾟｰ ｽﾙ   ■■■
180 '
190 O=&HD290:S=&HD410:A=2:B=4:GOSUB 350
200 O=&HD410:S=&HD590:A=0:B=2:GOSUB 350
210 O=&HD590:S=&HD710:A=0:B=4:GOSUB 350
220 '
230 REM ■■■   ﾃﾞｰﾀ ｦ ｶｷｺﾑ   ■■■
240 '
250 BSAVE "MACH",&HBFA0,&H340:BSAVE "COUR",&HD000,&H200
260 BSAVE "CHAR",&HD200,&H890:CLS:PRINT "COMPLETE!!":END
270 '
280 REM ■■■   ｻﾌﾞ ﾙｰﾁﾝ   ■■■
290 '
300 READ A$:B=0:FOR N=0 TO 31:A=VAL("&H"+MID$(A$,N*2+1,2))
310 POKE E+C,A:C=C+1:B=B+A:NEXT N
320 READ A$:IF A$=RIGHT$("0"+HEX$(B),2) THEN RETURN
330 CLS:BEEP:PRINT "ERROR IN";I*10+D:END
340 '
350 FOR K=1 TO 8:FOR N=1 TO 8:FOR I=0 TO 5:D(I)=PEEK(O):O=O+1:NEXT I
360 SWAP D(A),D(B):SWAP D(A+1),D(B+1):FOR I=0 TO 5:POKE S,D(I):S=S+1:NEXT I,N,K
370 RETURN
380 '
390 REM ■■■   ﾃﾞｰﾀ   ■■■
400 '
410 ' ▲▲▲   ﾏｼﾝｺﾞ ﾃﾞｰﾀ (&HBFA0-C2DF)  ▼▼▼
420 '
430 DATA F32A30CFED5B32CF0E080602D5C57ED35C12D35F231310F6C1D1D5C57ED35D12,36
440 DATA D35F231310F6C1D1D5C57ED35E12D35F231310F6C1D1E52150001 9EBE10D20CC,8F
450 DATA FBC92100CCED5B45CF0E190604C51A1306080E000730010D712310F6C110EE0D,F7
460 DATA 20E92100CC010000C5E57EFEFF28051100D218031130D2ED5330CF793236CF78,C1
470 DATA 3237CFDD2136CFCD5AC02232CFCDA0BFE1C12379C6014FFE2038CD0E0078C601,35
480 DATA 47FE1938C3DD2142CF0160D2ED4330CFCD5AC02232CFCDA0BFC9DD7E016F2600,BA
490 DATA 2929292944D29290929292944DDD7E006F260029090100C009C9DD2136CFFD,51
500 DATA 2160D23E01CDD3C00602CDC6C2CD81C2C9DD2139CFFD21E0D33E02CDD3C00606,AB
510 DATA CDC6C2CD81C2C9DD213CCFFD2160D53E03CDD3C0060ACDC6C2CD81C2C9DD213F,A6
520 DATA CFFD21E0D63E0CCDD3C0060ECDC6C2CD81C2C9CDDDC0CD4CC1CDF9C1C9574F0D,D6
530 DATA 28080D280E0D2814181BDB0047FEEF202A1819DB0547FEFB20211810DB0347FE,25
540 DATA BF20181807DB0947FEFD200FDD7E02FE0120043E0818013DDD77027A15280815,B1
550 DATA 280B15280E181278FEBFC0181078FEFEC0180A78FEDFC0180478FEFBC0DD7E02,DA
560 DATA FE0820043E0118013CDD7702DD7E003234CFDD7E013235CFDD7E023D20042135,4A
570 DATA CF353D201E2134CF342135CF35CD5EC228112134CF35CD5EC228082134CF3421,46
580 DATA 35CF343D20042134CF343D201E2134CF342135CF34CD5EC228112134CF35CD5E,C7
590 DATA C228082134CF342135CF353D20042135CF343D201E2134CF352135CF34CD5EC2,78
```

★早稲田漫39号はとてもおもしろく，聞くところによると6月下旬発売で，噂によると馬場まんがの森や紀伊國屋等多数の本屋で売っているそうだ。(高知市・OFの影，白菜)……【影：それはすごい！みんな床下のツボからお金を取りだして…ベーマガを買おう。】

```
600 DATA 28112134CF34CD5EC228082134CF352135CF353D20042134CF353DC02134CF35,71
610 DATA 2135CF35CD5EC2C82134CF34CD5EC2C82134CF352135CF34C9CD5EC22805CD95,13
620 DATA C218202100D22230CFCD5AC02232CFCDA0BFCD47C236003A34CFDD77003A35CF,1F
630 DATA DD7701CD47C236A0DD7E026F2600292929294 44D0909FDE5C1092230CFCD5AC0,EE
640 DATA 2232CFCDA0BFC9DD7E016F260029292929DD7E004F0600090100CC09C9DD46,51
650 DATA 00C5DD4601C53A34CFDD77003A35CFDD7701CD47C2C1DD7001C1DD70007EFE00,41
660 DATA C93A42CFDDBE00C03A43CFDDBE01C03EFF3244CFC93E06D3443E50D3453E08D3,7C
670 DATA 443E10D3453E0BD3443E10D3453E0CD3443E03D3453E0DD3443E0FD3453E07D3,09
680 DATA 443E07D345C9DDE5DD2134CFDD360024DD7001CD5AC02232CFCDA0BFDDE1C900,6F
690 '
700 ' ◢◢◢  コース デ゛ータ (&HD000-C1FF)  ◤◤◤
710 '
720 DATA FFFFFFFFF0F87C03E0703801C02019F9820319F9870718F1878E1C6387FC3E67,C8
730 DATA 87007E678600FE63B601C0F1B67F81F9867F9FF1867F81E3863FC0C7861FFCCF,24
740 DATA 870E1CCFCF8C0CCFCFCCCCCF87CCCCCF87CCCCC187CCCCE187C0C0FD87E1E1FD,04
750 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF87FFFFFF33FFFFFF73FFFFFF7BFFFFFE7BFFFFFE78F,9D
760 DATA 9FFFC7C70FFFCFF26FFF9FFAEFF1BFF8CFE13FFFCFCC7FFFDFCE7FFF9FE7FFFF,4F
770 DATA BFC7FFFF9F8FFFFF879FFFFFF19EFFFFFF9C6FF80FBC47C001B603C001B6999F,9E
780 DATA E180FC1FE1FFFFFFFFFFFFFFFFFFC4300601D523F60195260279B5260241A584,BB
790 DATA FE41A4FCEE4FA6848041A234C841BBE44FFD9266670D98266405CC266661C726,0A
800 DATA 6673F122063FD1330C7FD933FCF98D338DF1A1390401B9330701BF6623F98464,FB
810 DATA 3101F6043001870C3801FFFFFFFFFFFFFFFFFF82081041FAEA575F82224441BF,7D
820 DATA BE7DFD88900911EAD7EB578A500A51BB5DBADDA2500A45AED18B758813C811FB,80
830 DATA F30FDF8813C811AED18B75A2500A45BB5DBADD8A500A51EAD7EB5788900911BF,ED
840 DATA BE7DFD82224441FAEA575F82081041FFFFFFFF00FFFFFFFF861070078410601B,EA
850 DATA 849303FD809307FB8093FF07FF90C07FC01EDFC18010C39D9FF3F1918033FC97,DB
860 DATA C0120491FF10F4BDFF1F842180389FEF803A84219FFAC03D901AFF21D3D2116F,14
870 DATA D3B215619373957D92F395219203842F82038421FFFFFFFF0000000000000000,BC
880 '
890 ' ◢◢◢  キャラクター デ゛ータ (&HD200-D40F)  ◤◤◤
900 '
910 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000,00
920 DATA 000000000000000000000000000000001FF81FF81FF83FFC3FFC3FFCC003C000,79
930 DATA C003DFFBC000C003DFFBC000C003C003C000C0033FFC00003FFC1FF800001FF8,67
940 DATA 1000300000001F803F800F801FFC3FFC0FFC1FFF3FFF0FFF1FF83FF80FF81000,5D
950 DATA 30000000100030000000FC0084007800181803C000001DB8066005A019980660,52
960 DATA 018001800C300000E0070FF00000F18F1C381008FFFF3FFC3FFC3FFC3FFC,35
970 DATA 00E0000000000300007800003870038C0070F1E71E181020000E3FE00000DC00,49
980 DATA E380C00071F07F0071001BC0180018003F0000000000EC0FEC00EC00E006FFE6,5C
990 DATA E006FCFCE303E03CFCFCE303E03CE006FFE6E006EC0FEC00EC003F0000000000,9D
1000 DATA 1BC01800180071F07F007100DC00E380C000000E3FE00000F1E71E1810203870,6E
1010 DATA 038C007003000078000000E0000000003FFC3FFC3FFCFFFF3FFC3FFCF18F1C38,53
1020 DATA 1008E0070FF0000001800C30000199806600 1801DB8066005A0181803C00000,26
1030 DATA 03D8001800180F8E00FE008E003B01C70003700007FC0000E78F187804080E1C,E9
1040 DATA 31C00E0000C01E000000070000000000FC00000000F03700370037600767FF,42
1050 DATA 60073F3FC0C73C073F3FC0C73C07600767FF6007F0370037003700FC00000000,BC
1060 DATA 0700000000000C01E0000000E1C31C00E00E78F18780408700007FC0000003B,CE
1070 DATA 01C700030F8E00FE008E03D800180018000000000000000000000000000000000,FF
```

《リスト2》RUN RUN RUNのメイン・プログラム・リスト

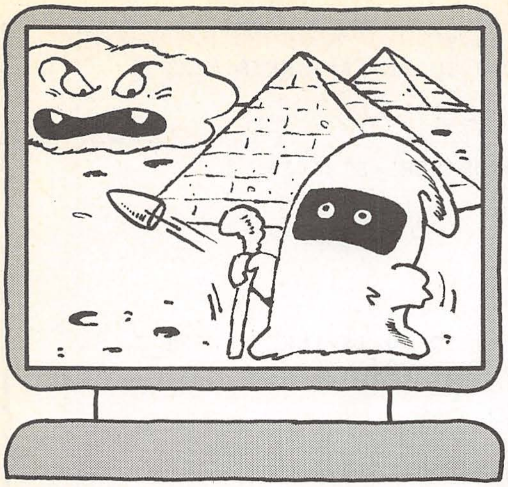
```
10 '
20 REM ╭─────────────────────────────────────────────╮
30 REM |   [ RUN RUN RUN ]  LIST 2 (MAIN PROGRAM)   |
40 REM ╰─────────────────────────────────────────────╯
50 '
60 REM ◢◢◢  イニシャライズ゛  ◢◢◢
70 '
80 CLS 3:WIDTH 40,20:SCREEN 0:CONSOLE ,,0,1:DEFINT A-Z:DIM N$(4),H(5),H$(5)
90 NEW CMD:CMD UNLINK:NEW CMD:CLEAR ,&HBF99
100 '
110 REM ◢◢◢  タイトル  ◢◢◢
120 '
130 FOR I=1 TO 11:A=ASC(MID$("RUN RUN RUN",I,1))
140 FOR N=3 TO 5:PUT@(I*35+N+98,50+N),KANJI(A+&H2300),OR,N,0:NEXT N,I
150 A$="Now loading. Wait a moment!":N=5:GOSUB 840
160 BLOAD "MACH":BLOAD "COUR":BLOAD "CHAR":DEFINT A-Z
170 A$="Hit [SPACE] key to Start!!!":N=4:GOSUB 840
180 IF INP(9)<>&HBF THEN 180 ELSE FOR I=1 TO 5:H(I)=8732:H$(I)="CPU":NEXT I
190 '
200 REM ◢◢◢  プ゜レイヤー ケッテイ  ◢◢◢
210 '
```


★とうとう念願の88MCを買ったぞ。だれかさん以外の人は遊びにきてね。(岡山市・今川佳信14才)……【つぐ美：だれかさんって私のことかしら。しょうがないわねェ。じゃあ影さん，私のかわりに遊んできてね。影：バッチリですよ，バッチリ!!】

```
220 CLS 3:COLOR 7:LOCATE 11,8:PRINT "ﾅﾝﾆﾝ ﾃﾞ ﾌﾟﾚｲ ｼﾏｽｶ ?"
230 LOCATE 10,10:PRINT "[1] ｶﾗ [4] ｦ ｵｼﾃｸﾀﾞｻｲ":FOR I=0 TO 99:I$=INKEY$:NEXT I
240 P=VAL(INKEY$):IF P<1 OR P>4 THEN 240
250 FOR I=1 TO P:CLS:LOCATE 16,8:PRINT "DRIVER";I
260 LOCATE 10,10:PRINT "ﾅﾏｴ ｦ ﾆｭｳﾘｮｸ ｼﾃｸﾀﾞｻｲ"
270 LOCATE 14,11:INPUT N$(I):IF N$(I)="" THEN N$(I)="DRIVER"+STR$(I)
280 N$(I)=LEFT$(N$(I),10):NEXT I:P=P-1
290 '
300 REM ▰▰▰ ｺｰｽ ｾﾝﾀｸ ▰▰▰
310 '
320 CLS:LOCATE 10,7:PRINT "ﾄﾞﾉ ｺｰｽ ｦ ｼﾖｳ ｼﾏｽｶ ?"
330 LOCATE 10,9:PRINT "[1] ｶﾗ [5] ｦ ｵｼﾃｸﾀﾞｻｲ"
340 LOCATE 10,12:PRINT "[6] ･･･ ﾌﾟﾚｲﾔｰ ﾉ ﾍﾝｺｳ":FOR I=0 TO 99:I$=INKEY$:NEXT I
350 C=VAL(INKEY$):IF C<1 OR C>6 THEN 350 ELSE IF C=6 THEN 220
360 I$=HEX$(&HD000+((C-1)*&H65))
370 L=VAL("&H"+LEFT$(I$,2)):R=VAL("&H"+RIGHT$(I$,2))
380 RESTORE 890:FOR I=1 TO C:READ N,M:NEXT I
390 A=&HCF42:POKE A,N:POKE A+1,M:POKE A+2,0:POKE A+3,R:POKE A+4,L
400 '
410 REM ▰▰▰ ｶﾞﾒﾝ ｻｸｾｲ ▰▰▰
420 '
430 CLS:WIDTH 80,25:A=&HBFE2:CALL A:RESTORE 900:FOR I=0 TO P:READ A$
440 LOCATE 66,I*4:PRINT "┌──────────┐":LOCATE 67,I*4:PRINT " ";N$(I+1);" "
450 LOCATE 66,I*4+1:PRINT A$:LOCATE 66,I*4+2:PRINT "└────  ────┘":NEXT I
460 LOCATE 67,17:PRINT "COURSE";C:LOCATE 67,19:PRINT "RECORD TIME"
470 LOCATE 67,20:PRINT USING "####";H(C):LOCATE 67,21:PRINT "By ";H$(C)
480 LOCATE 67,23:PRINT "TIME":LOCATE 70,24:PRINT "0";
490 '
500 REM ▰▰▰ ﾌﾟﾚｲﾔｰ ｽﾀｰﾄ ｲﾁ ﾋｮｳｼﾞ ▰▰▰
510 '
520 RESTORE 910:FOR N=1 TO C:A=&HCF36
530 FOR I=1 TO 4:READ X,Y,H:POKE A,X:POKE A+1,Y:POKE A+2,H:A=A+3:NEXT I,N
540 FOR I=0 TO P:A=&HC07B+I*22:CALL A:NEXT I
550 '
560 REM ▰▰▰ ｽﾀｰﾄ ! ▰▰▰
570 '
580 T=0:CMD BGM 0
590 CMD PLAY "T150@23V15Q8O4L4R{G>CG}4FE{FEC}4<G2.","T150@57V15","T150@57V15"
600 CMD PLAY "O5{DRE}4E2CD2.R","O4L4{BR>C}4C2<AB2.R","O4L4{GRG}4G2EG2.R"
610 CMD PLAY "@0Q3O5V15G2G2G2":CMD BGM 1:CMD PLAY "O6C1"
620 '
630 REM ▰▰▰ ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ ▰▰▰
640 '
650 FOR I=0 TO P:A=&HC07B+I*22:CALL A:LOCATE 67,24:PRINT USING "####";T;
660 A=PEEK (&HCF44):IF A<>0 THEN 710 ELSE NEXT I
670 FOR I=1 TO 70-P*23:NEXT I:T=T+1:GOTO 650
680 '
690 REM ▰▰▰ ｺﾞｰﾙ !! ▰▰▰
700 '
710 CMD BGM 1:A$="T200@48V15Q8L12GE<B>BGE>D<BG>C<AE>EC<A>AEC<B-G"
720 CMD PLAY "O5"+A$+"E-B->FE-GFB->C2","O4"+A$+">E-<B->FE-GFB->C2"
730 LINE (143,79)-(368,120),6,B:LINE (144,80)-(367,119),1,BF
740 LOCATE 22,11:PRINT "WINNER IS  ";N$(I+1);:LOCATE 22,12:PRINT "TIME   IS ";T
750 IF T>=H(C) THEN 770
760 COLOR 3:LOCATE 22,13:PRINT "NEW RECORD !!":H(C)=T:H$(C)=N$(I+1)
770 CMD BGM 0:CMD PLAY "R32"
780 LINE (215,111)-(376,136),6,B:LINE (216,112)-(375,135),1,BF
790 COLOR 5:LOCATE 28,15:PRINT "HIT [RETURN] KEY !":COLOR 7
800 IF INP(1)<>&H7F THEN 800 ELSE CLS 3:WIDTH 40,20:GOTO 320
810 '
820 REM ▰▰▰ ｻﾌﾞﾙｰﾁﾝ ▰▰▰
830 '
840 FOR I=1 TO 27:A=ASC(MID$(A$,I,1)):PUT@(I*20+36,150),KANJI(A),PSET,N,0:NEXT
850 RETURN
860 '
870 REM ▰▰▰ ﾃﾞｰﾀ ▰▰▰
880 '
890 DATA 30,23,30,17,1,23,16,12,30,23
900 DATA | Use [4][6] |,| Use [Z][X] |,| Use [N][M] |,|Use [F1][F2]|
910 DATA 1,23,1,2,23,1,3,23,1,4,23,1,30,23,7,30,22,7,30,21,7,30,20,7
920 DATA 14,23,1,15,23,1,16,23,1,17,23,1,1,1,3,30,1,7,1,23,3,30,23,7
930 DATA 1,1,5,2,1,5,3,1,5,4,1,5
```

PC-8801 mkII SR

★デンパマイコン・ソフトで朝日新聞の4コマ「フジ三太郎」を作ってちょんだい。(岩手県盛岡市・ボツにしないでチョ！13才)……
【影：じつを言うと「ペエスケ」なら開発中さ，同時発売の「ヒラリ君」もよろしくな。なにわ：うそついちゃいけないな。】



PC-88VA/2/3(N88-日本語BASIC V3.0)用

キッド，ターボ・ブーストだシューティング

Magical Kid's Story
（マジカル キッズ ストーリー）

OZ

物語

昔，私たちの住む世界とはちがう異次元の世界でのお話…。そこは平和で争いのない世界。その世界の中心に位置する「マジカルランド」には，人々の活気が満ちあふれ，いつも柔らかい光と美しい緑に包まれていた。

しかし，ある日世界は闇に閉ざされた。侵略など考えのつかなかったマジカル・ランドに今，闇の魔導師ダーク・シードが魔の手をのばしているのだった。

街はもちろん，王宮の中も大混乱に陥（おちい）った。王は苦悩した顔で言った。「誰か，王国を救ってくれる者はおらぬのか」そこに現れたのは光の魔導師ホワイト・キッドであった。

キッドは人々の願いをかなえるため，王国に平和を取り戻すため，単身戦いを挑（いど）んでいった…。

遊びかた

8462のキーまたはジョイスティックで8方向にキッドを動かし，スペース・キーまたはトリガボタンで弾発射です。キッドは各面につき8のライフがあり，0になるとゲーム・オーバーです。

各面ラストには耐久力のあるデカキャラがいて，こいつを倒すとステージ・クリアとなります。そして全5面クリアでエンディングです。

テクニック

敵の攻撃パターンの変わるとき，ちょっとした間があくので，その間に中央付近でつぎの攻撃に備えましょう。また，敵は3面からザコも弾をはくので，気をつけてください。敵の後ろからの攻撃は前方に引きつけて倒すか，よけまくるのがよいでしょう。

デカキャラとの戦いは，あまりボスに集中せず，ザコをしっかり倒し，スキができたら攻撃するとよいでしょう。

プログラムの説明

はじめて作ったゲームなので，かなり長く，汚く，見にくくなってしまいました。実力不足で申しわけありません。

なお，このゲームはキーかスティックで操作できますが，キーの場合は120行のJYを1，スティックのときは2に変えてください。ジョイスティックの場合，たまに勝手に動きますが，バグではありません。

それと弾もすりぬけることがありますが，これも気にしないでください。また，むずかしい，簡単だという人はライフやボスの耐久力を変えるとよいでしょう。

入力について

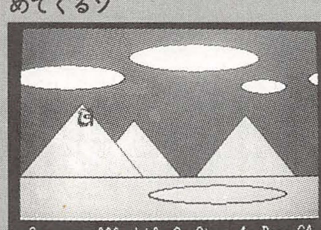
リスト1を実行するとパターンを作成しセーブします。あとは**リスト2**を入力して実行させてください。再び遊ぶときは**リスト2**だけをロードして実行させてください。

最後に

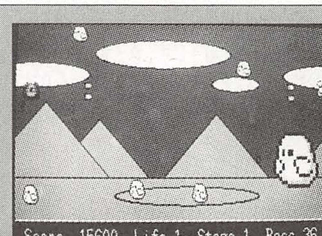
プログラム作りはむずかしいもので，まだまだ無駄も多いと思いますが，はじ



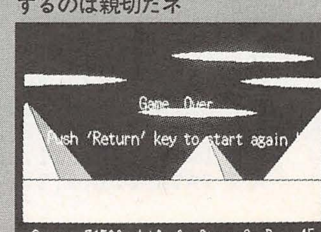
▲《写真1》うおお～っ，自機がたくさん飛びかっている。120行を変えればジョイスティックにも対応だ



▼《写真2》ウーン，まず1面。敵はけっこうトリッキーな動きでせめてくるゾ



▲《写真3》1面のボスだ！上下に動きながら弾を3発打ってくるゾ。おっと当たってしまった



▼《写真4》ゲーム・オーバー。各面クリアするたびにライフが回復するのは親切だネ

★Dr.にお願いします。「CHECKER FLAG」をもっと増やしてください。（群馬県富岡市・ごんたくん19才）……【影：誠に申しわけありませんが，Dr.Dのチェッカーは今回をもちまして終了させていただきます。来月からは影さんのチェッカーを……。Dr.D：バコン。】

めて，らしいものができました。打ちこむ人は長く汚いプログラムなので大変でしょうが，がんばって打ちこんでください。

あと，キーボードで操作するほうが自分の動きが速いので，ジョイスティックよりちょっとむずかしいかもしれません。

★参考にしたもの

●「Oh！88」掲載「AZON-VA」

★

★ ★

《第1表》主な変数

変数	内容
MS	自弾のスプライト番号
EN	敵のスプライト番号
EM	敵弾のスプライト番号
EP	敵の出現パターン
L	敵のカウント
LF	自分の耐久力
BH	ボスの耐久力
SC	得点
ST	ステージ数
JY	操作の指定
X, Y	自分の座標
MX( ), MY( )	自分の移動量
BO	ボスの出現フラグ
SP( )	自弾・敵・敵弾の番号
BO( )	爆発用フラグ
MF, MC	敵弾用の番号

《リスト1》Magical Kid's Storyのパターン作成プログラム・リスト

```
10 ' Magical Kid's Story ~ Sprite Making ~
20 PALETTE:SCREEN WIDTH 5,640,4:DEFINT A-Z:CLS 3:DIM PA%(2305):SP=1
30 READ CX,CY:IF CX=-1 THEN 110 ELSE X1=(CX+1)*4-1
40 FOR Y=0 TO CY:READ PA$:FOR X=0 TO CX:PA=VAL("&h"+MID$(PA$,X+1,1))
50 LINE (X*2,Y*2)-(X*2+1,Y*2+1),PA,BF:LINE (X1-X*2-1,Y*2)-(X1-X*2,Y*2+1),PA,BF
60 LINE (64+X*6,Y*6)-(69+X*6,Y*6+5),PA,BF
70 NEXT X,Y:GOSUB 80:SP=SP+3:GOTO 30
80 GET @(0,0)-(CX*2+1,CY*2+1),PA%:PUT PATTERN SP,PA%,4
90 GET @(CX*2+2,0)-(X1,CY*2+1),PA%:PUT PATTERN SP+1,PA%,4
100 GET @(64,0)-(159,95),PA%:PUT PATTERN SP+2,PA%,4:RETURN
110 SAVE PATTERN "magical.spr",ALL:CLS 2:END
120 '
130 DATA 15,15
140 DATA 0008888800088800,0084444488822280,0844cc4444888228,8488c44444448828
150 DATA 088cc44444444828,008cc44888888828,08cc448886686828,08cc448886686828
160 DATA 8ccc444888888828,8ccc444444444828,8ccc444444444828,88ccc44444448828
170 DATA 828cccc444480828,8228888888800828,0822228222800828,0088880888000080
180 '
190 DATA 15,15
200 DATA 0088800088800080,0877780877780878,8777778777778780,87777f8777888778
210 DATA 8777ff87f87778f8,08fff87887777780,0088887787777f80,0087778f8777ff80
220 DATA 0877777878fff800,087777f87f888780,08777ff888777778,878fff87787777f8
230 DATA 87788877f8777ff8,8777ff8f8 8fff80,08fff80878088800,0088800080000000
240 '
250 DATA 15,15
260 DATA 0000888888800000,0008777777f80000,00877777777f8000,087777777777f800
270 DATA 087777777777f800,087878877777f800,0878788777777f80,0877777788887f80
280 DATA 8787777877778f80,8778777877777ff8,8778777787777ff8,878777778777f8f8
290 DATA 08f7777778888ff8,008ff77777ffff80,00088ffffffff800,0000088888888000
300 '
310 DATA 15,15
320 DATA 0000808880800000,0008383338b80000,00873383b8338000,0873338b88bbb800
330 DATA 0873380808333800,008380008bbb8000,0008800083338000,00833808bbb88000
340 DATA 0873bb83338bb800,873b888888833380,83b833333b8bbb80,8383333333b833338
350 DATA 083737733b8733b8,08373773b873bb80,0083333b833b8800,0008888808880000
360 '
370 DATA 15,15
380 DATA 0000000088800000,0000008872a80000,000008222a800000,00000888aaa80000
390 DATA 0000872a88880000,00087222aaaa8000,008288882aaa8000,0008722a888aa800
400 DATA 00872222aaa88000,0828888822aaa800,82877777882aaa80,087878777f8aaa80
410 DATA 087878877ff8aaa8,0887777888888880,8778888777877778,0880000888088880
420 '
430 DATA 15,15
440 DATA 0000008880888000,00080874c874c800,008787444c888c80,087844888874c800
450 DATA 844848744c844c80,8444874444c844c8,8c484444444c84c8,08c88884444c8cc8
460 DATA 008744c8444c8c80,0844444c84cc8800,8474774c8cc84800,8474774c8c844c80
470 DATA 884444884844c878,878488778c8cc878,0878877808088780,0080088000000800
480 '
490 DATA 15,15
500 DATA 0000000888880000,00008882222a8000,0008222222a80000,0088888822a80000
510 DATA 0877777f822a8000,87777777f82a8000,87878877f82a8000,87878877f82aa800
520 DATA 8777777ff82aaa80,087777ff82aaaa80,87888888782aaa80,878a22287782aaa8
530 DATA 878a22287782aa80,08a222228822a800,0082222222a88000,0008888888800000
540 '
550 DATA 7,15
560 DATA 88888800,86e66680,86e66e68,86e66668,86e66680,88888800,00000000,00000000
570 DATA 00000000,00000000,88888800,86e66680,86e66e68,86e66668,86e66680,88888800
580 '
590 DATA 7,7
600 DATA 00000000,00088000,00822800,0822a280,08222280,00822800,00088000,00000000
610 DATA -1,-1
```

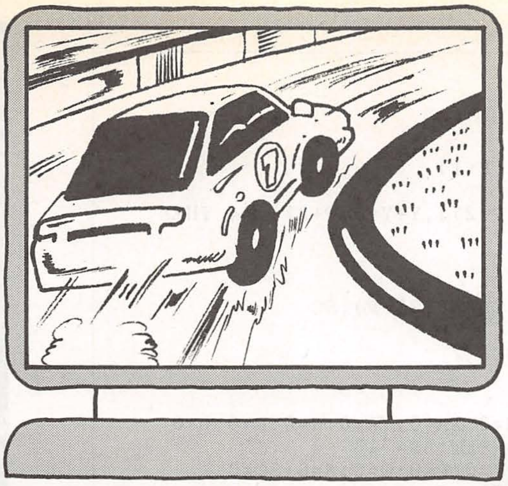
《リスト2》Magical Kids's Storyのメイン・プログラム・リスト

```
10 '          Magical Kid's Story
20 '                   Programed By OZ
30 ' ■■■■■■■■■■■■ 初 期 設 定 ■■■■■■■■■■■■
40 CLEAR ,,65535!:ON STOP GOSUB 1860:STOP ON
50 SCREEN WIDTH 4,320,4:CLS 3:COMPOSE ,,,,15:PALETTE MODE 2,1
60 SPRITE SCREEN 1:CONSOLE ,,0:MOUSE 0:COLOR 5,0,0,7:DEFINT A-Y:WIDTH 40,12
70 BUFFER 0,320,176,4;320,24,4:SCREEN WINDOWS #0,(0,0),176,0,(0,176),24,1
80 RANDOMIZE (VAL(RIGHT$(TIME$,2))):OUT &H100,INP(&H100) OR &H40
90 PALETTE:PALETTE 8,0:PALETTE 24,0:LOAD PATTERN "magical.spr",ALL
100 DIM BO(30),SP(30),MX(8),MY(8):FOR I=0 TO 8:READ MX(I),MY(I):NEXT I
110 CLIP WINDOW(0,0)-(639,349):ON SPRITE (14,2) GOSUB 640
120 RESTORE 1390:GOSUB 1200:GOSUB 1290:SC=0:ST=1:ME=0:JY=1
130 X=120:Y=160:MS=2:EN=6:EP=12:BO=1:EM=15:BH=64:LF=8:L=0:REP=0:MC=0:MF=(ST>2)
140 FOR I=0 TO 30:BO(I)=0:SP(I)=0:NEXT I:DEF SPRITE 1 AS 1,2
150 DEF SPRITE 14 AS ST*3+6,6:FOR I=2 TO 5:DEF SPRITE I AS 22:NEXT I
160 FOR I=6 TO 13:DEF SPRITE I AS ST*3+4,ST*3+5,4:NEXT I
170 FOR I=15 TO 17:DEF SPRITE I AS 25:NEXT I
180 GOSUB 1100:LOCATE SPRITE 1,X,Y,1:TURN ON SPRITE 1
190 ' ■■■■■■■■■■■■ メインルーチン ■■■■■■■■■■■■
200 WHILE L<>10:FOR K=1 TO 6:ON JY GOSUB 310,320:ROLL ,1
210 IF CLIP(-1) THEN GOSUB 980
220 IF COLLISION(-1) THEN GOSUB 710
230 NEXT K
240 IF MC AND MF THEN MC=0:GOSUB 590
250 IF SP(EN) THEN 280
260 L=L+BO:ON EP GOSUB 370,380,390,400,410,420,430,440,450,460,470,480
270 SP(EN)=1:TURN ON SPRITE EN:START SPRITE EN
280 '
290 EN=EN+1+(EN=13)*8:MC=1-MC:WEND:L=0:READ EP:ON -(EP=13) GOSUB 490:GOTO 190
300 ' ■■■■■■■■■■■■ キッド君 移動 ■■■■■■■■■■■■
310 I0=INP(0):I1=INP(1):I2=-(I1=254)-(I0=251)*2-(I0=239)*3-(I0=191)*5+(I1<>254)*
((I0=235)*7+(I0=187)*8):I3=(INP(9)=191):GOTO 330
320 OUT &H44,&HE:I1=255-INP(&H45):I2=-(I1=1)-(I1=2)*2-(I1=4)*3-(I1=5)*4-(I1=8)*5
-(I1=9)*6-(I1=6)*7-(I1=10)*8:I3=MOUSE(2,1)+MOUSE(2,2)
330 X=X+MX(I2):Y=Y+MY(I2):X=X-(X<0)*15+(X>600)*15:Y=Y-(Y<0)*15+(Y>310)*15
340 IF I3 THEN REP=1 ELSE IF REP=1 THEN REP=0:GOSUB 550
350 LOCATE SPRITE 1,X,Y:RETURN
360 ' ■■■■■■■■■■■■ もんすた 出現 ■■■■■■■■■■■■
370 LOCATE SPRITE EN,639,RND*314+2:SPRITE EN,"c0n1s3001700",1:RETURN
380 LOCATE SPRITE EN,639,RND*314+2:SPRITE EN,"c0n1s300t11700",1:RETURN
390 LOCATE SPRITE EN,RND*604+2,-31:SPRITE EN,"c0n1s200d500",1:RETURN
400 LOCATE SPRITE EN,639,RND*314+2:SPRITE EN,"c0n1s3001320pt1pn2r700",1:RETURN
410 LOCATE SPRITE EN,639,RND*314+2:EY=RND*314+2:SPRITE EN,"c0n1s400g-50,=ey;",1:
RETURN
420 LOCATE SPRITE EN,639,RND*314+2:SPRITE EN,"c0n1s200t1t1t1t1t1n2r700",1:RETURN
430 LOCATE SPRITE EN,-31,RND*314+2:SPRITE EN,"c0n2s250r320n11200n2s300r700",1:RE
TURN
440 LOCATE SPRITE EN,RND*604+2,349:SPRITE EN,"c0n2s200t1pu400",1:RETURN
450 LOCATE SPRITE EN,-31,RND*314+2:SPRITE EN,"c0n2s250t1t1n11700",1:RETURN
460 LOCATE SPRITE EN,-31,RND*314+2:SPRITE EN,"c0n2s200t1pt1pt1pt1pt1pr700",1:RET
URN
470 LOCATE SPRITE EN,639,RND*314+2:EX=RND*400+120:SPRITE EN,"c0n1s4001=ex;p18017
00",1:RETURN
480 RETURN 280
490 ' ■■■■■■■■■■■■ でかボス 出現 ■■■■■■■■■■■■
```


★私はつぐ美さんが好きです。つぐ美さん，私と結婚してよー。これは本気です。(新潟県南魚沼郡・山田雄一13才)…【つぐ美：あらあらそんなこと言われたら心，動きそう。でも，とりあえず18才になるまでベーマガを読み続けて，それからもう一度告白してね。】

```
500 EP=ST:SP(14)=1:BO=0:MF=-1:ON ST GOSUB 520,530,540,530,520
510 TURN ON SPRITE 14:START SPRITE 14:SPRITE (14) ON:RETURN
520 LOCATE SPRITE 14,639,132:SPRITE 14,"c0n1s80g530,132s150":RETURN
530 LOCATE SPRITE 14,530,349:SPRITE 14,"c0n1s100g530,132s250":RETURN
540 LOCATE SPRITE 14,530,-95:SPRITE 14,"c0n1s120g530,82s80":RETURN
550 ' ■■■■■■■■ みさいる 発射 ■■■■■■■■
560 IF SP(MS) THEN 580
570 SP(MS)=1:LOCATE SPRITE MS,X+32,Y:TURN ON SPRITE MS:SPRITE MS,"s800r700",1:ST
ART SPRITE MS
580 MS=MS+1+(MS=5)*4:RETURN
590 ' ■■■■■■■■ 敵 弾 発 射 ■■■■■■■■
600 EE=14-(RND*7+1)*BO:IF SP(EE)=0 OR BO(EE) OR SP(EM) THEN RETURN
610 SP(EM)=1:E1=SPRITE(EE,3):E2=SPRITE(EE,4):E3=3*(X-E1):E4=3*(Y-E2)
620 LOCATE SPRITE EM,E1+8,E2+8:TURN ON SPRITE EM
630 SPRITE EM,"s150m=e3;,=e4;h-50,0",1:START SPRITE EM:EM=EM+1+(EM=17)*3:RETURN
640 ' ■■■■■■■■ でかボス 移動 ■■■■■■■■
650 ON ST GOSUB 660,670,680,690,700:RETURN
660 SPRITE 14,"u130d250u250d250u250d250u250d250u120":RETURN
670 SPRITE 14,"u50m-80,-80l120m-80,80d90m80,80r120m80,-80u40":RETURN
680 SPRITE 14,"u30d50u50d50u50d50u50d50u50d50u20":RETURN
690 SPRITE 14,"m-80,-130m-150,250m-80,-120m80,-130m150,250m80,-120":RETURN
700 SPRITE 14,"h530,132ph639,349pph400,2ph639,349pph270,132ph639,349pph400,252ph
639,349pp":RETURN
710 ' ■■■■■■■■ 衝突 チェック ■■■■■■■■
720 IF COLLISION(0)>5 THEN RETURN
730 CO=COLLISION(1):IF CO>5 AND BO(CO)=0 THEN 890
740 FOR I=2 TO 5:CO=COLLISION(I):IF 5<CO AND CO<15 AND BO(CO)=0 THEN GOSUB 760
750 NEXT I:RETURN
760 BEEP 1:C1=I:GOSUB 1000:BEEP 0:IF CO=14 THEN 800
770 BO(CO)=1:SC=SC+ST*BO:GOSUB 790
780 STOP SPRITE CO:SPRITE CO,"c0n3s40u4r414d4h700,0",1:START SPRITE CO:RETURN
790 BUFFER=1:FX=48:FY=4:FO$=RIGHT$("  "+STR$(SC),4):GOSUB 1180:BUFFER=0:RETURN
800 BH=BH-1:BUFFER=1:FX=288:FY=4:FO$=RIGHT$(" "+STR$(BH),2):GOSUB 1180:BUFFER=0
810 IF BH THEN RETURN
820 ' ■■■■■■■■ ステージクリア ■■■■■■■■
830 STOP SPRITE 14:SP$="u4r414d4":SPRITE 14,"c0n2s10"+SP$+SP$+SP$+"h700,0",1
840 START SPRITE 14:FOR I=6 TO 13:IF SP(I) THEN CO=I:GOSUB 780
850 NEXT I:FOR I=15 TO 17:STOP SPRITE I:LOCATE SPRITE I,700,0:NEXT I
860 SC=SC+50*ST:GOSUB 790:LOCATE 12,5:PRINT "Stage";ST;" Clear !"
870 FOR I=0 TO 20000:NEXT I:ST=ST+1:GOSUB 1140:TURN OFF SPRITE
880 IF ST=6 THEN FOR I=0 TO 10000:NEXT I:GOTO 1010 ELSE RETURN 130
890 ' ■■■■■■■■ キッド君 衝突 ■■■■■■■■
900 STOP SPRITE:SPRITE 1,"c5n1p60s500d400",1:START SPRITE 1
910 FOR I=0 TO 18000:NEXT I:FOR I=2 TO 13:LOCATE SPRITE I,-500,0:NEXT I
920 FOR I=15 TO 17:LOCATE SPRITE I,700,0:NEXT I
930 X=120:Y=160:LF=LF-1:BUFFER=1:FX=144:FY=4:FO$=STR$(LF):GOSUB 1180:BUFFER=0
940 LOCATE SPRITE 1,X,Y,1:IF LF=0 THEN 950 ELSE START SPRITE 14:RETURN
950 STOP SPRITE:TURN OFF SPRITE:LOCATE 15,4:PRINT "Game  Over"
960 LOCATE 3,6:PRINT "Push 'Return' key to start again !"
970 ROLL ,4:IF INP(1)<>127 AND MOUSE(2,1)=0 AND MOUSE(2,2)=0 THEN 970 ELSE GOSUB
 1140:RETURN 120
980 ' ■■■■■■■■ クリップ 処理 ■■■■■■■■
990 C1=CLIP(0):GOSUB 1000:IF CLIP(-1) THEN 990 ELSE RETURN
1000 STOP SPRITE C1:TURN OFF SPRITE C1:BO(C1)=0:SP(C1)=0:RETURN
1010 ' ■■■■■■■■ 最終面 クリア ■■■■■■■■
1020 SCREEN WIDTH 4,320,4:OUT &H100,INP(&H100) OR &H40:CLS 3:WIDTH 80,25
1030 LOCATE SPRITE 1,216,218,1:TURN ON SPRITE 1:LINE (50,20)-(269,160),8,B
1040 GOSUB 1210:LINE (50,20)-(269,160),7,B:GOSUB 1160:PALETTE 23,0:COLOR 7
1050 READ FX,FO$:LOCATE FX,21:PRINT FO$:FOR I=0 TO 15:GOSUB 1090:NEXT I
1060 IF ME=15 THEN 1060 ELSE FOR I=0 TO 20000:NEXT I
1070 FOR I=15 TO 0 STEP -1:GOSUB 1090:NEXT I
1080 FOR I=0 TO 2500:NEXT I:CLS:ME=ME+1:GOTO 1050
1090 PALETTE 23,(I*4096+3072)+(I*64+32)+(I*2+1):FOR J=0 TO 200:NEXT J:RETURN
1100 ' ■■■■■■■■ 画 面 処 理 ■■■■■■■■
1110 TURN OFF SPRITE:GOSUB 1200:GOSUB 1210:LINE (0,175)-(319,175),7
1120 BUFFER=1:FX=0:FY=4:FO$="Score "+RIGHT$("   "+STR$(SC),4)+"00  Life"+STR$(LF)
+"  Stage"+STR$(ST)+"  Boss 64":GOSUB 1180
1130 BUFFER=0:GOSUB 1160:GOSUB 1170:RETURN
1140 FOR I=0 TO 319:SCREEN MASK (0+I,0)-(639-I,199),3,8:NEXT I
1150 SCREEN MASK (0,0)-(639,199),3,2:RETURN
1160 FOR I=0 TO 319:SCREEN MASK (319-I,0)-(320+I,199),3,8:NEXT I:RETURN
1170 SCREEN MASK (0,175)-(639,199),0,2:RETURN
1180 FOR I=1 TO LEN(FO$):PUT @(FX+I*8,FY),KANJI(ASC(MID$(FO$,I,1))),PSET,7,0
1190 NEXT I:RETURN
1200 FOR I=0 TO 1:BUFFER=I:CLS 3:NEXT I:BUFFER=0:ROLL TO (0,0):RETURN
1210 ' ■■■■■■■■ 画 面 描 画 ■■■■■■■■
1220 IF ST<>5 THEN 1240 ELSE FOR I=1 TO 200:SX=RND*316:SY=RND*172
1230 LINE (SX,SY)-(SX+2,SY+2),8,BF,RND*1+6:NEXT I
1240 READ ZG,ZL:IF ZG=-1 THEN RETURN
1250 FOR I=1 TO ZL:ON ZG GOSUB 1260,1270,1280:NEXT I:GOTO 1240
1260 READ Z1,Z2,Z3,Z4:LINE (Z1,Z2)-(Z3,Z4),8:RETURN
1270 READ Z1,Z2,Z3,Z4,Z5:CIRCLE (Z1,Z2),Z3,8,,,Z4,F,Z5:RETURN
1280 READ Z1,Z2,Z3:PAINT (Z1,Z2),Z3,8:RETURN
1290 ' ■■■■■■■■ タイトル 表示 ■■■■■■■■
1300 COMPOSE 2,1,0:GOSUB 1150:FX=76:FY=60:FO$="Magical Kid's Story":GOSUB 1180
1310 FX=40:FY=90:FO$="Push 'Return' key to start !":GOSUB 1180:GOSUB 1160
1320 FOR I=1 TO 30:LOCATE SPRITE I,-15,RND*367,1:SS=RND*367
1330 SPRITE I,"v1s350g640,=ss;",1:TURN ON SPRITE I:START SPRITE I
1340 FOR J=0 TO 5:IF INP(1)=127 OR MOUSE(2,1) OR MOUSE(2,2) THEN 1360
1350 NEXT J,I:GOTO 1320
1360 J=100:I=30:NEXT J,I:GOSUB 1140:TURN OFF SPRITE:CLS 2:COMPOSE 1,0,2:RETURN
1370 ' ■■■■■■■■ 各 種 データ ■■■■■■■■
1380 DATA 0,0,0,-15,0,15,-15,0,-15,-15,15,0,15,-15,-15,15,15,15
1390 ' 1面
1400 DATA 1,8,0,140,319,140,15,140,80,75,80,75,145,140,115,110,135,90
1410 DATA 135,90,185,140,200,140,255,85,255,85,310,140,0,175,319,175
1420 DATA 2,4,65,50,60,0.2,7,200,30,70,0.2,7,275,58,25,0.28,7,225,155,75,0.1,13
1430 DATA 3,5,0,0,9,25,135,4,125,105,4,210,135,4,0,145,4,-1,-1
1440 DATA 1,1,2,1,2,12,12,2,2,12,12,6,6,12,12,4,4,12,12,11,11,12,12
1450 DATA 1,2,1,2,12,12,11,11,12,12,8,8,12,12,1,1,5,5,12,12,12,12,13
1460 ' 2面
1470 DATA 1,8,0,140,319,140,40,140,80,100,80,100,120,140,80,100,100,140
1480 DATA 140,140,210,70,210,70,280,140,210,70,245,140,0,175,319,175
1490 DATA 2,3,70,80,65,0.08,7,215,50,100,0.06,7,120,25,80,0.07,7
1500 DATA 3,6,0,0,10,0,150,6,80,105,6,105,138,14,210,75,6,250,138,14,-1,-1
1510 DATA 1,1,2,12,12,7,7,12,12,7,7,12,12,6,6,12,12,9,9,12,12,11,11
1520 DATA 12,12,3,3,12,12,1,1,2,2,12,12,6,6,12,12,5,5,12,12,12,12,13
1530 ' 3面
1540 DATA 1,6,0,100,319,100,170,100,195,90,195,90,220,100,230,100,245,95
1550 DATA 245,95,260,100,0,175,319,175,2,6,110,30,80,0.2,7,230,60,70,0.2,7
1560 DATA 60,70,50,0.2,7,110,115,80,0.1,15,230,145,70,0.1,15,60,155,50,0.1,15
1570 DATA 3,4,0,0,9,0,101,1,195,91,12,245,96,12,-1,-1
1580 DATA 1,1,6,6,12,12,1,1,12,12,3,3,12,12,1,2,1,12,12,8,8,12,12
1590 DATA 3,3,12,12,8,8,12,12,1,1,11,11,12,12,1,1,5,5,12,12,12,12,13
1600 ' 4面
1610 DATA 1,10,0,140,319,140,0,100,70,125,70,125,200,75,200,75,250,95
1620 DATA 170,125,279,85,279,85,319,99,20,107,90,80,90,80,140,98,0,150,319,150
1630 DATA 0,175,319,175,2,3,150,25,60,0.2,7,60,55,50,0.2,7,250,50,55,0.2,7
1640 DATA 3,5,0,0,9,0,101,4,90,81,4,0,145,4,0,156,13,-1,-1
1650 DATA 1,1,2,2,6,6,1,1,12,12,10,10,12,12,1,6,1,12,12,4,4,12,12
1660 DATA 7,7,12,12,10,10,12,12,9,9,9,9,12,12,5,5,5,5,12,12,12,12,13
1670 ' 5面
1680 DATA 1,1,0,175,319,175,2,9,140,90,80,0.17,7
1690 DATA 205,132,70,0.23,7,95,55,90,0.13,7,240,60,70,0.14,7
1700 DATA 250,25,50,0.12,7,319,145,89,0.2,7,0,145,89,0.2,7
1710 DATA 300,105,60,0.22,7,-20,105,60,0.22,7,3,1,0,0,9,-1,-1
1720 DATA 1,1,5,5,5,5,12,12,7,7,12,12,9,9,12,12,5,5,5,5,12,4,4
1730 DATA 12,12,7,7,9,9,12,12,9,9,12,12,5,5,5,5,5,5,12,12,12,12,13
1740 ' エンディング
1750 DATA 1,7,100,160,150,130,150,130,269,130,50,134,144,134,160,130,210,80
1760 DATA 210,80,260,130,235,105,255,85,255,85,269,99,2,4,85,105,15,1,6
1770 DATA 135,95,30,0.2,7,110,40,50,0.15,7,200,60,40,0.18,7,3,5,51,21,5
1780 DATA 51,135,1,268,131,4,210,81,4,255,86,4,-1,-1
1790 DATA 24,CONGRATULATIONS!,26,闇は滅び、光が再び蘇る・・・
1800 DATA 17,すべてが、明るさに、活気に、安らぎにあふれだし,20,静寂があたりを包みこもうとしていた・・
・
1810 DATA 23,心地好い風を思い切り吸ったキッドは,22,充実感を体いっぱいに感じていた・・・
1820 DATA 23,朝日が空高く昇ろうとしていた・・・,15,澄みきった空に国の人々の喜ぶ顔が浮かんでくる・・・
1830 DATA 22,身を整えたキッドは祝福の光を背に受け,18,懐かしい故郷に向かって飛び立って行った・・・
1840 DATA 36,スタッフ,23,プログラム  S・Kanamori,7,グラフィックデザイン  S・Kanam
ori&R・Sakamoto
1850 DATA 24,制作協力  R・Sakamoto,22,テストプレイ  R・Sakamoto,11,Magic
al Kid's Story  The End
1860 ' ■■■■■■■■ GAME 中断 ■■■■■■■■
1870 SCREEN MASK (0,0)-(639,199),0,0:CONSOLE ,,2
1880 WIDTH 80,25:SCREEN WIDTH 4,640,4:COLOR 7,0:CLS 3:PALETTE:STOP
```


★入学祝いにPC-98を買ってもらえなかった僕は、その腹いせにエレキギターを買い硬派に生きることを決めた。（埼玉県春日部市・ラッキースター15才）……【影：硬派ならバイオリンだと思うが気のせいかなぁ。ねぇメヌエット。Dr.D：誰がメヌエットじゃ。】



PC-9801/286シリーズ(N88-日本語BASIC(86))用

タイムに命をかけるカーレース・ゲームなのだ

移植版 F3（エフ スリー）

さんや

◤よだん◢

私先日98(286)が手もとにあったので，ゲームを作りました。なぜ作ったかというと，高校に入学でき，トランペットを買うためのお金が必要だったんです。

ほんとに余談ですがトランペットはルネサンスがいい!?

◤移植にあたって◢

これは，1986年11月号FM－7用の移植です。このゲームは昔から興味ありまして，MSX2で作ってみたのですが，おそくてお話しになりませんでした。最初の24方向キャラ定義がFM-7が10分，MSXもそれくらいなのに98(12clock)は1分かからない!!すご～いすご～い。

◤ゲームについて◢

カーレース・ゲームです。タイトルで1～5コースを選びスタートです。④⑥キーで移動，スペース・キーでアクセルです。ゴールしてスペース・キーを押すとそのコースをリプレイするかタイトル画面にもどるかの選択になるので，動かんといってさわいだりしないでください。

スピードは90行の数字を変えてください。

- ●ハイレベル・モード　10
- ●ノーマル・モード　300
- ●イメージ・モード　1000

ぐらいです。

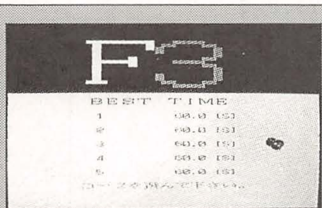
◤プログラムについて◢

原作はVARPTRとか使ってますが，98はかしこいのでそんなことしなくても動きました。それにしても原作からひきつづき使わせてもらったお絵かきルーチンといい，ファルコ氏には，おどろくばかりです。

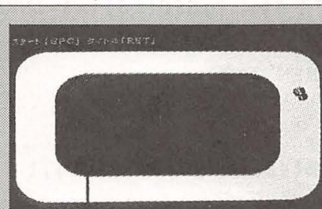
具体的になにをやってるかはよくわかんないし，説明すると長くなるのでまた別の機会にでも，書きます。

★参考
1986年11月号
FM-7用「F3」ファルコ氏作

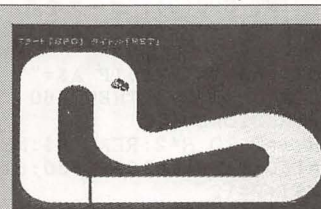
★　　★



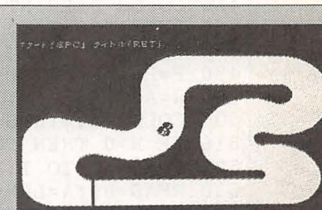
▲《写真1》F3のタイトル画面。五つのコースがあるゾ



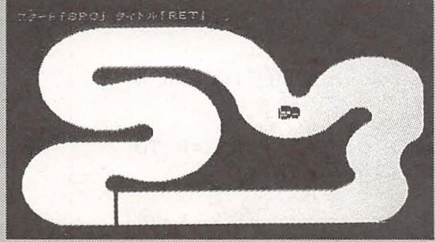
▲《写真2》第1コース。まさに練習用といったコースだネ



▲《写真3》第2コース。まだまだアクセル全開でつっぱしれるネ

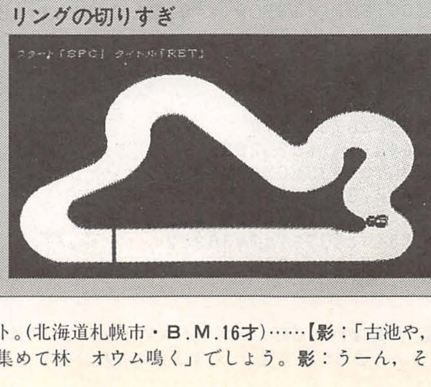


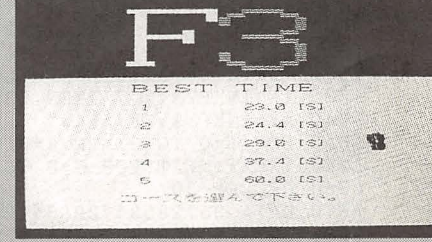
▲《写真4》第3コース。減速をしないとまわりの壁にぶつかってタイムロスになるゾ



▲《写真5》第4コース。一見むずかしそうだが，全速力でもつっぱしれるゾ

▼《写真6》第5コース。やはり最終コーナーをいかに速くぬけるかにかかっているでしょう。写真はステアリングの切りすぎ





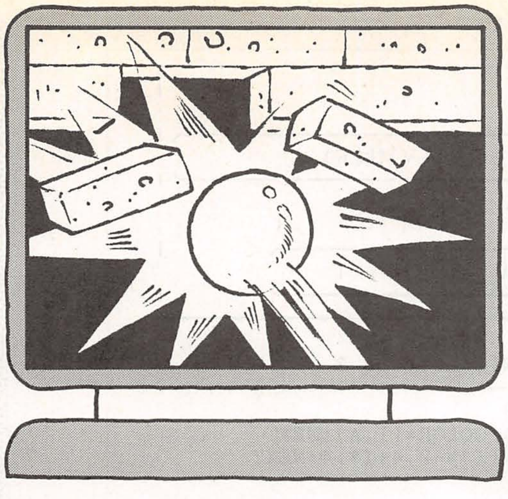
▲《写真7》各コースのベストタイムがでる。友達ときそいあいながらやると燃える！

★古い毛や，買わず飛び込む，見ずノート。(北海道札幌市・B.M.16才)……【影：「古池や，強者どもが，蟬の声」。うーんいい句だ。編：影さんちがいますよ！「五月雨を　集めて林　オウム鳴く」でしょう。影：うーん，そうとも言う。つぐ美：どういう会話。】

移植版F３のプログラム・リスト

```
10 CONSOLE 0,25,0,1:GOSUB 150
20 PUT@(XA-18,YA-8),A(0,Q),XOR
30 PUT@(X-18,Y-8),A(0,P),XOR
40 Q=P:A=INP(&HE0):B=INP(&HE9)
50 P=P+P(A):P=-P*(P<24)-(P<0)*24:F=F+F(B)/4:F=F+(F>8)-(F<1)
60 XA=X:YA=Y:X=X+X(F,P)/2:Y=Y+Y(F,P)/2:H=H+(X>490)
70 IF POINT(X+X(3,P+21),Y+Y(3,P+21))=4 OR POINT(X+X(3,P+27),Y+Y(3,P+27))=4 THEN
X=X-X(F,P):Y=Y-Y(F,P):F=1
80 IF H*(X<150)>0 THEN 120
90 FOR I=0 TO 300:NEXT
100 SC=SC+.2:LOCATE 40,0:PRINT USING "! TIME###.#[S]";CHR$(127+F);SC
110 BEEP 1:FOR I=0 TO F*30:NEXT:BEEP 0:GOTO 20
120 PUT@(XA-18,YA-8),A(0,P),XOR:IF S(R)>SC THEN S(R)=SC
130 IF INKEY$<>"" THEN 130
140 IF INKEY$=" " THEN GOSUB 600 ELSE 140
150 SCREEN 0,1,0,1:OUT &H68,8:DEFINT A-E,G-R:E=0:F=0:G=0:XA=0:YA=0:H=0:R=0:L=0
160 COLOR 7,0,,0:WIDTH 80,25:CLS:FOR I=0 TO 4:S(I)=60:NEXT:B$="1"
170 A=0:AD=0:B=0:C=0:CD=0:D=0:I=0:J=0:K=0:P=0:T=0:X=0:Y=0:P=0:Q=0:S=0:SC=0
180 DIM A(200,24),C(23,23),X(9,72),Y(9,72),F(255),P(255)
190 FOR I=4 TO 19:READ A$:FOR J=4 TO 19:C(J,I)=VAL(MID$(A$,J-3,1)):NEXT:NEXT
200 DATA 0000055555500000,0000555555540000,0007775554777000,0007775554777000
210 DATA 0007775554777000,0007775554777000,0000555335540000,0005553333554000
220 DATA 0055553003555400,0055553003555400,0077755555477700,0077755115477700
230 DATA 0077755115477700,0077755115477700,0000666666666000,0000666667777000
240 CLS 3:PRINT SPC(10);"しばらくお待ちください。"
250 FOR P=0 TO 23:S=SIN(-1.571-3.14159*2*P/24):T=COS(-1.571-3.14159*2*P/24)
260 FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 36
270 B=C(CINT(T*(J-18)/2.25-S*(I-8)+12),CINT(S*(J-18)/2.25+T*(I-8)+12))
280 PSET(P*25+J,P*7+I),B:NEXT:NEXT
290 GET@(P*25,P*7)-(P*25+35,P*7+15),A(0,P)
300 NEXT P
310 FOR I=0 TO 23:T=3.14159*2/24*I:SC=COS(T)*2.25*2:S=SIN(T)*2
320 FOR J=1 TO 10:X(J-1,I)=SC*J:Y(J-1,I)=S*J:NEXT
330 X(3,I+24)=X(3,I):X(3,I+48)=X(3,I):Y(3,I+24)=Y(3,I):Y(3,I+48)=Y(3,I)
340 NEXT
350 WIDTH 40,25:COLOR 6,7:CLS 3:LINE(0,0)-(639,65),4,BF
360 PUT@(0,0),KANJI(&H2346),PSET,7,0:PUT@(16,0),KANJI(&H2333),PSET,7,0
370 FOR I=0 TO 1:FOR YY=0 TO 15:FOR XX=0 TO 15
380 IF POINT(I*16+XX,YY)<>7 THEN 400
390 LINE(XX*12+I*140+120,YY*4)-STEP(17,3),7,BF
400 NEXT:NEXT:NEXT:OUT &H68,8:LINE(0,0)-(31,15),4,BF
410 PAINT(190,10)," "+CHR$(0)+CHR$(1)+CHR$(0)+"     ",4
420 PAINT(330,10)," "+CHR$(0)+CHR$(1)+CHR$(0)+"     ",4
430 COLOR 2:LOCATE 10,9:PRINT "ＢＥＳＴ　ＴＩＭＥ":COLOR 1
440 FOR I=0 TO 4:PRINT:PRINT USING "          #          ###.# [S]";I+1;S(I):NEXT
450 COLOR 3:PRINT:PRINT SPC(9);"コースを選んで下さい。";SPC(13):A$=INKEY$:P=0
460 PUT@(520,115),A(0,P),XOR:FOR I=0 TO 2500:NEXT
470 PUT@(520,115),A(0,P),XOR
480 P=P+1:P=-P*(P<24):A$=INKEY$:IF A$="" THEN 460
490 R=ASC(A$)-49:IF R<0 OR R>4 THEN 460
500 COLOR 2,4:CLS 3:RESTORE 670
510 IF R>0 THEN FOR I=1 TO R*2:READ B$:NEXT
520 FOR I=0 TO 1:X=150-I*80:Y=160+I*30:LINE(491+I*80,Y)-(X,Y),1
530 READ B$:A=LEN(B$):P=12
540 FOR J=1 TO A/3:FOR L=0 TO 2
550 AB(L)=VAL("&H"+MID$(B$,J*3+L-2,1))-2:NEXT L:B=AB(0):C=AB(1):D=AB(2)
560 FOR K=0 TO D:P=P+B:P=-P*(P<24)-24*(P<0)
570 LINE-(X+X(C,P),Y+Y(C,P)),1:X=X+X(C,P):Y=Y+Y(C,P)
580 NEXT:NEXT:NEXT
590 PAINT(200,170),7,1:LINE(150,160)-(155,190),2,BF
600 X=300:Y=175:P=12:Q=12:F=1:H=0:SC=0:B=1
610 P(239)=-1:P(191)=1:F(191)=1:F(255)=-1
620 WIDTH 80,25:COLOR 3:LOCATE 0,0:PRINT "スタート「ＳＰＣ」 タイトル「ＲＥＴ」":COLOR 2
630 IF INKEY$<>"" THEN 630
640 A$=INKEY$:IF A$<>" " THEN IF A$=CHR$(13) THEN 350 ELSE 640
650 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 100:BEEP 1:FOR K=0 TO 5:NEXT:BEEP 0:NEXT:FOR K=0 TO
1800:NEXT:NEXT:FOR J=0 TO 200:BEEP 1:FOR K=0 TO 2:NEXT:BEEP 0:NEXT
660 RETURN 30
670 DATA 3572853572B8357285357
680 DATA 3572983572AD357298357
690 DATA 35728533D265168287467
700 DATA 357298357274367274138287397377
710 DATA 33E2731782633372A544817A1562B2535
720 DATA 3572B33582941382A33672A637E038376359
730 DATA 43818217F253438275376169253438157434243
740 DATA 33236C2B303837F2763A6036378345293335147358
750 DATA 25333B29317533A29615A438273147436382
760 DATA 33236A25514637B29503536F13834B
```


★送るだけむだかな。(愛知県知多郡・稲葉　淳16才)……【影：ムダァ！ムダはいかんムダは！ただでさえ日本はエネルギー資源にとぼしいのだ。もっと省エネに協力するようにな！ところでつぐ美君，君もムダな抵抗はよしてこの仕事もついでにやってくれい。】



PC-9801/286シリーズ(N88-日本語BASIC(86))用

3D-ブロックくずし。まさにそのとーり！

3D-ブロック クズシ

門田　潤

内　容

3D-ブロックくずしです。マウスでラケットを操作して，奥にあるブロックを崩してください。ROUNDが進むにしたがって，むずかしくなります(!?)

操作方法

まずあらかじめ，マウスをセットしておいてください。RUNしたら，メッセージに従って，N88-日本語BASICシステム・ディスクをDRIVE 1にセットしてください。マウス関係の情報をLOADします。

その後オープニングがあり，何かキーを押すとゲームがはじまります。つぎに，LEVELを聞いてくるのでアルファベットの場所をマウスで左クリックしてちょ。LEVELはAが一番むずかしくて，Dが一番簡単ですよーん。SPEEDの決定は，四角の中を左クリックすることで決まるっ。右のほうでクリックするほどボールのはやさが速くなります。

入力後，いきなりはじまるので注意するよーに！ブロックをすべてDESTROYすると，ROUNDクリアです。スコアの計算後，つぎのROUNDがはじまります。全5ラウンドですべてクリアすると，ちょー感動(!?)のENDINGです。

プログラム入力上の注意

マウスやOUT命令を使用しているので，まちがえずに入力してください。入力し終わったらセーブすることをお勧めします。

作ったときに苦労した点

それはズバリ，3Dの計算だぁ！他にもあるがやっぱりこれが一番大変だった。

最後に

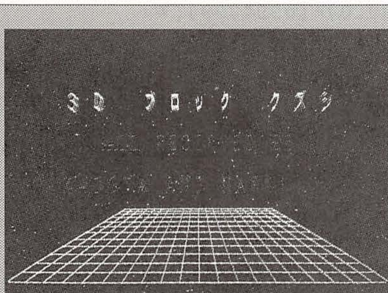
森田めー！載ったぞー。100円よこせー!! (門田より)

平成2年度平井中学校卒業生の皆さーん見てますかー（成清より）

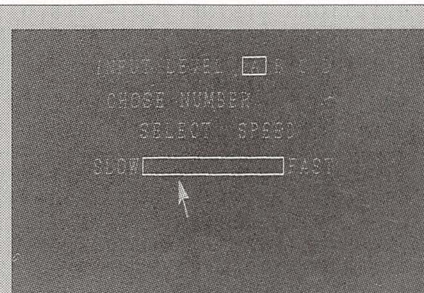
★　★

《第1表》変数表

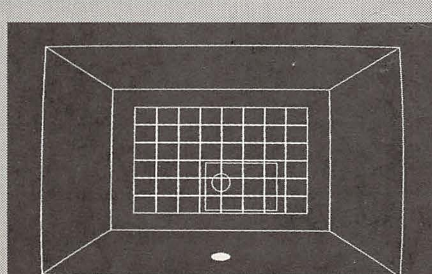
変数	内容	変数	内容
X, Y, Z	ボールの座標用	VX, VY, VZ	ボールの移動量
X1, Y1, Z1	ボールの座標の保存用	RO	面数
X2, Y2	ラケットの座標	SC	SCORE
X3, Y3	ラケットの座標の保存用	M	ラケットの残り



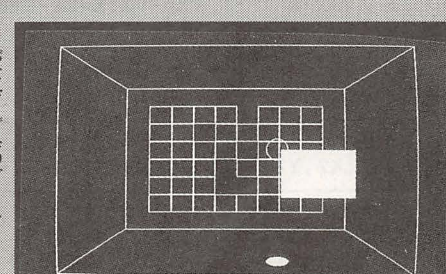
◀《写真1》タイトル画面。うむ，グラデーションがかかっててキレイでよろしい



◀《写真2》まずはレベルと速さを決めましょう。一番速くするとおもしろいかも…



◀《写真3》奥のブロックにボールを当てるお決まりルールだ。影でボールの位置を見極めるのがコツ



◀《写真4》まわりの壁をブロックにしたりしてもおもしろいかもネ

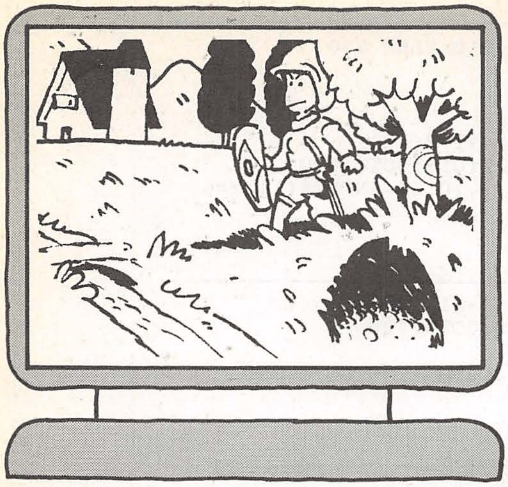
★なにわさん。ABIIとXE-1APをセットでちゃんと買いましたよ。それにしてもあれはおもしろいですね。（東京都江戸川区・Vo√225才15才）……【なにわ：みなさんにそう言ってもらえると，苦労したかいがあったというもの。これからもよろしく。影：とのことです。】

```
10 ' ┌──────────────────────────────────────────────────┐
20 ' │     ┌──────────────────┐                          │
30 ' │     │ 3D-BLOCK   クズシ │                   │      │
40 ' │     └──────────────────┘──────────────────────┐  │
50 ' │             │要  バスマウス ,  16色ボード  (VM以下)││  │
60 ' │ ┌────────────────────────────────────────┐────┘  │
70 ' ││ DRIVE A:  N88-BASIC  SYSTEM DISK │      │         │
80 ' ││         B:  3D-BLOCK クズシ  DISK      │    │      │
90 ' │└────┌─────────────────────────────────────┐       │
100 '│    │RUN "2:3D-BLO" でスタートさせてください │  │     │
110 '│    └─────────────────────────────────────┘       │
120 '└──────────────────────────────────────────────────┘
130 CLEAR ,&H7F00:DEF SEG=&H7F00:WIDTH 40:M=5:RO=1
140 DIM VKX(22),VKY(1),KX(23),A$(1),BL(7,5),NH$(16),NL$(16):CLS 3
150 '────── TITLE ──────────────────────────────────────────
160 SCREEN 0,0,0,0:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR ,,,,2:CLS 3
170 RESTORE 1500:FOR I=1 TO 15:READ A$:A=VAL("&H"+A$):COLOR=(I,A):NEXT
180 GOSUB 1240:KY=160:FOR I=1 TO 11:KX(I)=74+I*40:VKX(I)=-2.4+I*.4:NEXT
190 FOR I=1 TO 7:RESTORE 1520:FOR J=1 TO 11:READ A$
200 PUT(KX(J),KY),KANJI(VAL("&H"+A$)),OR,I,0
210 KX(J)=KX(J)+VKX(J):NEXT J:KY=KY-1:NEXT I:SCREEN ,,,1
220 FOR I=10 TO 8.3 STEP -.1:ROLL I^2-77:NEXT
230 FOR I=2 TO 14:J=I^2:LINE(200-J,120+J/3)-(440+J,120+J/3),8,,&H7557:NEXT
240 J=12.2:FOR I=0 TO 20:LINE(198+J*I,121)-(4+J*2.6*I,184),8:NEXT
250 FOR I=0 TO 15:COLOR=(8,I*273):FOR J=0 TO 800:NEXT J,I
260 RESTORE 1530:FOR I=0 TO 1:READ A$(I):VKY(I)=I:NEXT
270 FOR I=1 TO 20:KX(I)=112+I*20:VKX(I)=-3+I*.3:NEXT:GOSUB 1200:FOR I=0 TO 1000
280 PSET(RND(1)*639,RND(1)*199),INT(RND(1)*15)+1:NEXT:WHILE INKEY$="":WEND
290 '────── SYOKI SETTEI ────────────────────────────────────
300 CLS 3:GOSUB 1160:FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO 5:BL(I,J)=0:NEXT J,I:CO=0
310 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))*VAL(MID$(TIME$,4,2)):COLOR 7
320 '────── BEEP SYOKI SETTEI ───────────────────────────────
330 FOR I=1 TO 16:A=440*(2^((I-1)/12)):N=2457.6/A*500:N$=HEX$(N)
340 N$=RIGHT$("0000"+N$,4):NH$(I)=LEFT$(N$,2):NL$(I)=RIGHT$(N$,2):NEXT
350 '────── INPUT DATA ──────────────────────────────────────
360 RESTORE 1540:SCREEN 0,0,0,1:FOR I=0 TO 1:READ A$(I):VKY(I)=0:NEXT
370 FOR I=1 TO 22:KX(I)=10+I*20:VKX(I)=.6:NEXT:GOSUB 1200
380 AX%=4:CX%=300:DX%=100:GOSUB 1180
390 AX%=15:CX%=1:DX%=3:GOSUB 1180:AX%=1:GOSUB 1180
400 AX%=3:GOSUB 1180:X=CX%:Y=DX%:IF Y<57 OR Y>73 THEN 400
410 X=INT((X-281)/40):IF X<0 OR X>3 THEN 400 ELSE AX%=3:GOSUB 1180
420 IF AX%=0 THEN 400 ELSE AX%=2:GOSUB 1180
430 FOR I=0 TO 7:LINE(281+40*X,57)-(320+40*X,73),I,B:FOR J=0 TO 600:NEXT J,I
440 L=(4-X)/3:FOR I=0 TO 27:ROLL 2:NEXT
450 RESTORE 1550:FOR I=0 TO 1:READ A$(I):VKY(I)=0:NEXT
460 FOR I=1 TO 20:KX(I)=10+I*20:VKX(I)=.6:NEXT:GOSUB 1200
470 LINE(120,88)-(350,102),7,B:AX%=1:GOSUB 1180
480 AX%=3:GOSUB 1180:X=CX%:Y=DX%:IF Y<89 OR Y>101 THEN 480
490 IF X<121 OR X>349 THEN 480 ELSE AX%=3:GOSUB 1180
500 IF AX%=0 THEN 480 ELSE AX%=2:GOSUB 1180:FOR I=0 TO 7
510 LINE(121,89)-(X,101),I,BF:FOR J=0 TO 600:NEXT J,I:S=(X-120)/40.6:GOSUB 1160
520 '────── SET GAME SCREEN ─────────────────────────────────
530 COLOR 7:SCREEN 2,0,1,7:CLS 3:LINE(0,0)-(599,0),7:LINE(599,0)-(599,399),7
540 LINE(599,399)-(0,399),7:LINE(0,399)-(0,0),7:LINE(119,79)-(479,79),7
550 LINE(479,79)-(479,319),7:LINE(479,319)-(119,319),7
560 LINE(119,319)-(119,79),7:LINE(0,0)-(119,79),7:LINE(599,0)-(479,79),7
570 LINE(0,399)-(119,319),7:LINE(599,399)-(479,319),7:FOR I=0 TO 7
580 FOR J=0 TO 5:PRESET(156+I*36,110+J*30):DRAW"S1R35D29L35U29":NEXT J,I
590 '────── MAIN ────────────────────────────────────────────
600 X=265:Y=200:Z=180:VX=RND(1)*9-4:VY=RND(1)*9-4:VZ=-10*S
610 SCREEN ,,0,7:CIRCLE(X,Y),(Z/10+4),7:SY1=320+Z*2/5
620 CIRCLE(X,SY1),(Z/10+4),7,,,.4:PAINT(X,SY1),7,7:X1=X:Y1=Y:Z1=Z
630 X=X+VX:Y=Y+VY:Z=Z+VZ:R=(Z/10+4):XX=(300+Z)*1.2:YY=(300+Z)*.8
640 LX=(600-XX)/2:RX=XX+LX:UY=(400-YY)/2:DY=YY+UY:X=X+VZ*(X-300)/500:A=11
650 IF X<LX+R THEN VX=-VX:X=LX+R:GOSUB 1130
660 IF X>RX-R THEN VX=-VX:X=RX-R:GOSUB 1130
670 IF Y<UY+R THEN VY=-VY:Y=UY+R:GOSUB 1130
680 IF Y>DY-R THEN VY=-VY:Y=DY-R:GOSUB 1130
690 IF Z<R THEN 910
700 IF Z>200-R THEN 800
710 '────── RACKET ──────────────────────────────────────────
720 SCREEN ,,2,7:X3=X2:Y3=Y2:AX%=3:GOSUB 1180:X2=CX%:Y2=DX%
730 LINE(X2,Y2)-(X2+120,Y2+80),7,B:IF L=4/3 THEN PAINT(X2+1,Y2+1),7,7
740 '────── ERASE ───────────────────────────────────────────
750 SCREEN ,,0,7:CIRCLE(X1,Y1),(Z1/10+4),0:SY2=320+Z1*2/5
760 CIRCLE(X1,SY2),(Z1/10+4),0,,,.4:PAINT(X1,SY2),0,0
770 IF X2-X3+Y2-Y3<>0 THEN SCREEN ,,2,7:CLS 2
780 GOTO 610
```


★今年の春休み，秋葉原の電気店めぐりをしました。安くて豊富でいいことずくめです。今度は電波新聞社にソフトを買いに行こうと思います。(宮崎県延岡市・ASTY18才)……【販売部長：たくさん買って帰れるように，大きなバッグを持ってきてください。】

```
790 '———————— BALL ————————————————————————————————————————————————
800 IF X1>X2 AND X1<X2+120 AND Y1>Y2 AND Y1<Y2+80 THEN 810 ELSE 830
810 A=13:GOSUB 1130:VX=(X1-X2-60)*L:VY=(Y1-Y2-40)*L
820 VZ=-VZ:Z=200-R:GOTO 720
830 SCREEN ,,0,0:CLS 2:M=M-1:IF M<>-1 THEN 840 ELSE 860
840 LOCATE 5,10:PRINT "RACKET = ":FOR I=0 TO M:LOCATE 14+I*2,10
850 COLOR 4:PRINT "■";:NEXT:COLOR 7:FOR I=0 TO 5000:NEXT:CLS:GOTO 600
860 LOCATE 5,10:COLOR 5:PRINT "CONTINUE (Y/N)":LOCATE 19,10:A$=INPUT$(1):M=5
870 I=INSTR("YyﾝNnﾐ",A$):IF I=0 THEN 860
880 COLOR 7:IF I>3 THEN 890 ELSE 300
890 A=15.4449:GOSUB 1130:SCREEN 0,0,0,1:GOTO 1400
900 '———————— BLOCK ———————————————————————————————————————————————
910 SCREEN ,,1,7:VZ=-VZ:Z=R:B2=INT((X-156)/36):B3=INT((Y-110)/30)
920 IF B2<0 OR B2>7 OR B3<0 OR B3>5 THEN A=9:GOSUB 1130:GOTO 720
930 BZ=BL(B2,B3):C=0:GOSUB 990:BZ=BZ+1
940 IF BZ<RO THEN 960 ELSE IF BZ=RO THEN 950:ELSE A=9:GOSUB 1130:GOTO 720
950 A=15:GOSUB 1130:BL(B2,B3)=RO:GOTO 970
960 A=15:GOSUB 1130:C=7:GOSUB 990:BL(B2,B3)=BZ:GOTO 970
970 CO=CO+1:IF CO<>RO*48 THEN 720 ELSE 1020
980 '———————— BLOCK WRITE —————————————————————————————————————————
990 B0=156+B2*36+18/RO*BZ:B1=110+B3*30+15/RO*BZ
1000 LINE(B0,B1)-(B0+35-36/RO*BZ,B1+29-30/RO*BZ),C,B:RETURN
1010 '———————— ROUND CLEAR ————————————————————————————————————————
1020 GOSUB 1160:R=RO:BB=48:LOCATE 10,10:COLOR 2:PRINT "ROUND ";RO;" CLEAR !"
1030 LOCATE 5,15:COLOR 5:PRINT "——————————————————————————————"
1040 LOCATE 7,12:COLOR 5:PRINT "BROKEN BLOCK = ";RO;" × ";BB
1050 A=3:SC=SC+RO*BB:BB=BB-1:GOSUB 1110:IF BB=-1 THEN 1060 ELSE 1040
1060 LOCATE 7,14:COLOR 5:PRINT "+)      BONUS = ";100*RO;" × ";R
1070 A=10:R=R-1:SC=SC+100*RO:GOSUB 1110:FOR I=0 TO 4000:NEXT
1080 IF R=-1 THEN RO=RO+1:M=5:IF RO=6 THEN 1340 ELSE 1100
1090 GOTO 1060
1100 CLS:LOCATE 10,10:COLOR 5:PRINT "ROUND ";RO:FOR I=0 TO 5000:NEXT:GOTO 300
1110 GOSUB 1130:LOCATE 7,16:COLOR 2:PRINT "        SCORE = ";SC:RETURN
1120 '———————— SOUND SUB ——————————————————————————————————————————
1130 BEEP 1:OUT &H77,&H76:OUT &H3FDB,VAL("&H"+NL$(A))
1140 OUT &H3FDB,VAL("&H"+NH$(A)):FOR I=1 TO 100:NEXT:BEEP 0:RETURN
1150 '———————— CLEAR SCREN ————————————————————————————————————————
1160 FOR I=0 TO 2:SCREEN ,,I,0:CLS 2:NEXT:RETURN
1170 '———————— CALL MOUSE —————————————————————————————————————————
1180 CALL MOUSE(AX%,BX%,CX%,DX%,ES%):RETURN
1190 '———————— KANJI PUT ——————————————————————————————————————————
1200 FOR I=0 TO 1:KY=58+I*30:FOR J=1 TO 7:FOR K=1 TO 20
1210 PUT(KX(K),KY),KANJI(8960+ASC(MID$(A$(I),K,1))),OR,J+8,0:KX(K)=KX(K)+VKX(K)
1220 NEXT K:KY=KY+VKY(I):NEXT J,I:RETURN
1230 '———————— MOUSE SYOKI SETTEI —————————————————————————————————
1240 SCREEN 0,0:IF PEEK(&H100)=233 THEN 1280
1250 RESTORE 1560:FOR I=0 TO 1:READ A$(I):VKY(I)=1:NEXT
1260 FOR I=1 TO 20:KX(I)=112+I*20:VKX(I)=0:NEXT:GOSUB 1200:SCREEN ,,,1
1270 WHILE INKEY$="":WEND:SCREEN 0,0,0,0:BLOAD "mouse.cod":CLS 2
1280 MOUSE.INI=&H100:FLAG%=3:CALL MOUSE.INI(FLAG%)
1290 IF FLAG%=0 THEN PRINT "BAD ENVIRONMENT.":END
1300 DEF SEG=0:INT33=PEEK(&H33*4)+PEEK(&H33*4+1)*256:MOUSE=INT33+3
1310 DEF SEG=&H7F00:AX%=16:CX%=1:DX%=479:GOSUB 1180
1320 AX%=17:CX%=1:DX%=319:GOSUB 1180:AX%=15:CX%=2:DX%=3:GOSUB 1180:RETURN
1330 '———————— ENDING —————————————————————————————————————————————
1340 FOR I=0 TO 10000:NEXT
1350 RESTORE 1510:FOR I=1 TO 15:READ A$:A=VAL("&H"+A$):COLOR=(I,A):NEXT
1360 CLS 3:SCREEN 0,0:RESTORE 1570:FOR I=0 TO 21:READ A$,C:FOR J=1 TO 23
1370 KX(J)=30+J*20:NEXT:GOSUB 1470:FOR J=0 TO 22-(I=21)*104:ROLL 1:NEXT J,I
1380 FOR I=0 TO 4000:NEXT:FOR I=-8 TO 15:FOR J=8 TO 10
1390 COLOR=(J,(15-ABS(I))*272):FOR K=0 TO 300:NEXT K,J,I
1400 CLS 3:RESTORE 1500:FOR I=1 TO 15:READ A$:A=VAL("&H"+A$):COLOR=(I,A):NEXT
1410 FOR I=0 TO 1000:PSET(RND(1)*639,RND(1)*199),INT(RND(1)*15)+1:NEXT
1420 X=INT(RND(1)*440)+100:Y=INT(RND(1)*100)+50
1430 VX=INT(RND(1)*9)+2:VY=INT(RND(1)*4)+2:C=(INT(RND(1)*2))*8+7
1440 XX=X:YY=Y:X=X+VX:Y=Y+VY:P=POINT(X,Y):FOR I=0 TO 100:NEXT
1450 IF (X>0)+(X<639)+(Y>0)+(Y<199)=-4 THEN PSET(X,Y),C:PSET(XX,YY),P:GOTO 1440
1460 PSET(XX,YY),0:FOR I=0 TO 5000:NEXT:GOTO 1420
1470 FOR K=1 TO 23:FOR L=0 TO 2
1480 PUT(KX(K)+L,180),KANJI(8960+ASC(MID$(A$,K,1))),OR,C+L,0:NEXT L,K:RETURN
1490 '———————— DATA ———————————————————————————————————————————————
1500 DATA 203,405,607,809,A0B,C0D,E0F,000,230,250,270,290,2B0,2D0,2F0
1510 DATA 0F0,0D0,0B0,FF0,DD0,BB0,000,D0F,B0D,90B,000,F00,D00,B00,000
1520 DATA 2333,2344,2340,2556,256D,2543,252F,2340,252F,253A,2537
1530 DATA @@ALL@RESERVED@BY@@@,KADOTA@AND@NARIKIYO@
1540 DATA INPUT@LEVEL@@A@B@C@D@E,@CHOSE@NUMBER@@@@@@@@@
1550 DATA @@@@SELECT@@SPEED@@@,SLOW@@@@@@@@@@@@@FAST
1560 DATA INSERT@SYSTEM@DISK@@,@AND@STRIKE@A@KEY@@@
```


★パチパチパチと聞いてあなたは何を思いうかべますか？①拍手②線香花火③つぐ美ちゃんにひっぱたかれたときの音。(和歌山市・久田賢治15才)……【影：やっぱり①番の読者の私に対する大きな拍手でしょ。編：あれ？③番じゃないの？影：③番はバコーンでしょ。】



PC-9801/286シリーズ(N88-日本語BASIC(86))用

同名シミュレーションとはちとちがう。RPGだ

バトル

木山　晃男

ストーリー

あるところに，自分で『魔王』と名のる変な生物ドドルスがいました。

あまりにも目ざわりなので，ドドルスを倒す旅にでたものがいた。それが，あなたなのです。

やるべきこと

人が困っていたりしたら助けてあげましょう。何か，いいことがあるかも？

ある程度強くなったら，伝説の剣と鎧(よろい)を見つけてから，最後の戦いにいどみましょう。

ゲームのやりかた

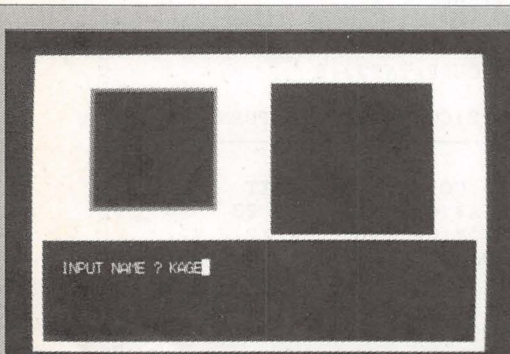
[2]で上へ，[4]で左へ，[6]で右へ，[8]で上へ動きます。家と洞くつには必ず入りましょう。家に入るとHPが回復します。

歩いていると，敵に出会うことがあります。

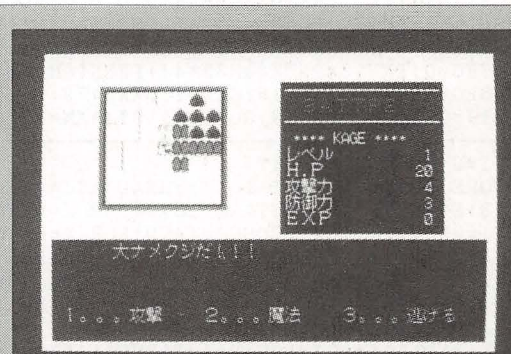
戦闘では，[1]で攻撃，[2]で魔法，[3]で逃げるです。魔法は，あることをしないと使えません。魔法を使うとHPが減ります。『逃げる』は逃げられないこともあります。戦闘でHPが0になると死んでしまったことになり，“LOAD”されます。

《第1表》変 数 表

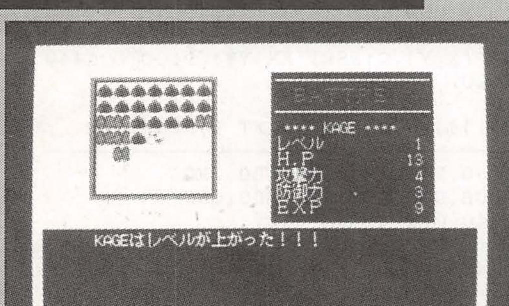
変数	内容	変数	内容
HP	体力	HA	橋キャラ
SHP	最大HP	IE%	家キャラ
AP	攻撃力	DU%	洞くつキャラ
EP	防御力	U%	スクロール
LV	レベル	N$	モンスターの名前
X, Y	座標	H	モンスターのHP
IB$	話など	A	モンスターのAP
S%	自分のキャラ	D	モンスターのDP
UM%	海のキャラ	E	モンスターのEXP
HE%	平原キャラ	FA	モンスタが炎をはくか
MO%	森キャラ	NA$	主人公の名前
YA%	山キャラ	WA	スピード



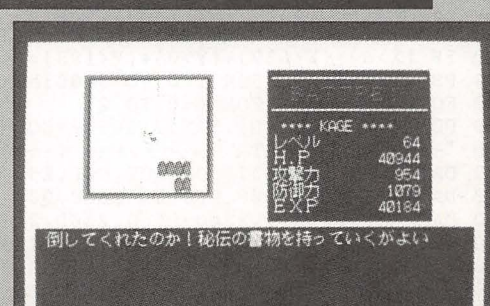
◀《写真1》まずは名前登録だ。勇者影、魔王を倒しにいざ行かん



◀《写真2》おっと、大ナメクジだ。ふっふっふっ、ここは一発、逃げろー！



◀《写真3》苦しい死闘の末、レベルアップ！これで向かうところ敵ありだあーっ!!



◀《写真4》おお、こんなところで秘伝の書ならぬ秘伝の書物を。書物というからには重いんだろうなァ

★いたずら電話をして英語の教科書を読みあげた奴もすごいが，それを聞いたどこかのおやじが「こ・こちらジャパン」と言ったのもすごいと思う。(熊本市・内田顕尚15才)……【影：イタズラ電話はダメだゾ。つぐ美：そうよ。もう私のところにかけないでね。】

敵に勝つと経験値がもらえます。経験値が増えると自分も強くなります。

SAVE LOAD

[S]を押すと“SAVE”です。最初はSAVEしてください。

[L]を押すと“LOAD”されます。

CHECKER FLAG

編：これは基本どおりのロールプレイング・ゲームですね。

Dr.D：うむ，確かに「まさにこれこそRPGの世界」を与えるだけのものがある。プログラムもきれいにまとまっておりとても見やすくて好感が持てる。だが一つ難を言うと固すぎるまでに基本どおりってことじゃのう。まあ，移植などするには，かなり楽じゃろう。

編：えっ，こんな長いリストを移植するんですか？楽じゃないと思いますけど。

Dr.D：いや，こういう見やすいプログラムで，長さも短ければということじゃな。はっはっはっ。

編：というわけで，特別長いプログラムを掲載しましたが，いかがでした？

バトルのプログラム・リスト

```
10    '■■■■■ 初期設定 ■■■■■
20 CLS 3:COLOR 6:CLEAR:RANDOMIZE VAL(MID$(TIME$,4,2)+MID$(TIME$,7,2)):WIDTH 80,2
5:CONSOLE 15,17,0,1:SCREEN 3
30 HP=20:SHP=20:AP=4:DP=3:EX=0:LV=1:X=4:Y=50
40 DIM IB$(34),S%(49),UM%(49),HE%(49),MO%(49),YA%(49),HA%(49),IE%(49),DU%(49),MA
$(54),U%(2019),N$(10,4),H(10,4),A(10,4),D(10,4),E(10,4),FA(10,4)
50    '■■■■■ 画面表示 ■■■■■
60 LINE(100,50)-(539,349),3,BF:LINE(154,84)-(277,207),2,BF:LINE(158,88)-(273,203
),0,BF:LINE(331,80)-(489,231),0,BF:LINE(110,237)-(529,339),0,BF
70    '■■■■■ DATA読む ■■■■■
80  FOR I=0 TO 49:READ S$:S%(I)=VAL("&H"+S$):NEXT
90  HE%(0)=16:HE%(1)=16:FOR I=2 TO 49 STEP 3:HE%(I)=0:HE%(I+1)=0:HE%(I+2)=-1:NEX
T
100  UM%(0)=16:UM%(1)=16:FOR I=2 TO 47 STEP 3:UM%(I)=-1:UM%(I+1)=0:UM%(I+2)=0:NE
XT
110  FOR I=0 TO 49:READ S$:MO%(I)=VAL("&H"+S$):NEXT
120 FOR I=0 TO 49:READ S$:YA%(I)=VAL("&H"+S$):NEXT
130 HA%(0)=16:HA%(1)=16:FOR I=2 TO 49 STEP 3:HA%(I)=0:HA%(I+1)=-21846:HA%(I+2)=0
:NEXT
140 FOR I=0 TO 49:READ S$:IE%(I)=VAL("&H"+S$):NEXT
150 FOR I=0 TO 49:READ S$:DU%(I)=VAL("&H"+S$):NEXT
160 RESTORE 2470:FOR J=1 TO 3:FOR I=1 TO 34:READ A$:IB$(I)=IB$(I)+A$:NEXT:NEXT
170    '■■■■■文字表示■■■■■
180 LOCATE 16,16:INPUT "INPUT NAME ";NA$:CLS:LOCATE 16,16:INPUT"SPEED(1-5)";WA:W
A=WA*1000:CLS
190 GOSUB 430:GOSUB 680
200 GOSUB 1910
210 Z=1:GOSUB 520:Z=0
220    '■■■■■ メイン ■■■■■
230 LINE(208,138)-(223,153),0,BF:PUT(208,138),S%
240 K$=INKEY$:IF K$="" GOTO 240
250    '■■■■■ KEY 判定 ■■■■■
260 IF K$="4" AND MID$(MA$(Y),X-1,1)<>"0" AND MID$(MA$(Y),X-1,1)<>"3" THEN GOSUB
 480:GET (160,90)-(255,201),U%:LINE(160,90)-(271,201),0,BF:X=X-1:PUT(176,90),U%:
GOSUB 510:GOTO 360
270 IF K$="6" AND MID$(MA$(Y),X+1,1)<>"0" AND MID$(MA$(Y),X+1,1)<>"3" THEN GOSUB
 480:GET (176,90)-(271,201),U%:LINE(160,90)-(271,201),0,BF:X=X+1:PUT(160,90),U%:
GOSUB 510:GOTO 360
280 IF K$="8" AND MID$(MA$(Y-1),X,1)<>"0" AND MID$(MA$(Y-1),X,1)<>"3" THEN GOSUB
 480:GET (160,90)-(271,185),U%:LINE(160,90)-(271,201),0,BF:Y=Y-1:PUT(160,106),U%
:GOSUB 510:GOTO 360
290 IF K$="2" AND MID$(MA$(Y+1),X,1)<>"0" AND MID$(MA$(Y+1),X,1)<>"3" THEN GOSUB
 480:GET(160,106)-(271,201),U%:LINE(160,90)-(271,201),0,BF:Y=Y+1:PUT(160,90),U%:
GOSUB 510:GOTO 360
300 IF K$="S" THEN 1220
310 IF K$="L" THEN 1150
320 FOR I=0 TO 5:BEEP 1:FOR J=0 TO 2:NEXT:BEEP 0:NEXT
330 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 230
340 GOTO 330
350    '■■■■■ 場所判定 ■■■■■
360 QW$=MID$(MA$(Y),X,1):LINE(208,138)-(223,153),0,BF:PUT(208,138),S%
370 IF QW$="5" THEN HP=SHP:GOTO 1320
380 IF QW$="6" THEN 1320
390 IF RND(1)>.8 THEN CLS:LOCATE 21,15:COLOR 5:PRINT"モンスター がおそわれた！！！":FO
R I=1 TO 20:BEEP 1:FOR II=I*2 TO 0 STEP -1:NEXT:BEEP 0:NEXT:GOSUB 680:GOSUB 690
400 IF HP=0 THEN 1150
410 GOTO 320
420    '■■■■■ ｽﾃｰﾀｽ表示 ■■■■■
430 IF HP<0 THEN HP=0
440 LOCATE 42,5:COLOR 7:PRINT"―――――――――――":LOCATE 42,6:COLOR 2:PRINT"
BATTRE!  ":LOCATE 42,7:COLOR 7:PRINT"―――――――――――"
450 COLOR 6:LOCATE 43,8:PRINT"**** ";NA$;" ****":LOCATE 42,9:PRINT"レベル
 ";USING"###";LV:LOCATE 42,10:PRINT"H.P        ";USING"#####";HP:LOCATE 42,11:P
RINT"攻撃力      ";USING"####";AP
460 LOCATE 42,12:PRINT"防御力       ";USING"####";DP:LOCATE 42,13:PRINT"EXP
 ";USING"######";EX:COLOR 5:RETURN
470    '■■■■■ 画面処理 ■■■■■
480 LINE(208,138)-(223,153),0,BF:QW$=MID$(MA$(Y),X,1):IF QW$="1" THEN PUT(208,13
8),HE% ELSE IF QW$="2" THEN PUT(208,138),MO% ELSE IF QW$="4" THEN PUT(208,138),H
A% ELSE IF QW$="5" THEN PUT(208,138),IE% ELSE IF QW$="6" THEN PUT(208,138),DU%
490 RETURN
500    '■■■■■ 移動処理 ■■■■■
510 FOR I=0 TO 6
520 IF Z=1 THEN FOR I=0 TO 6:FOR II=0 TO 6
530 IF Z=1 THEN QW$=MID$(MA$(Y-3+II),X-3+I,1):XX=I*16+160:YY=II*16+90
540 IF K$="4" THEN QW$=MID$(MA$(Y-3+I ),X-3   ,1):XX=160:YY=I*16+90
550 IF K$="6" THEN QW$=MID$(MA$(Y-3+I ),X+3   ,1):XX=256:YY=I*16+90
560 IF K$="8" THEN QW$=MID$(MA$(Y-3)    ,X-3+I,1):XX=I*16+160:YY=90
570 IF K$="2" THEN QW$=MID$(MA$(Y+3)    ,X-3+I,1):XX=I*16+160:YY=186
580 IF QW$="0" THEN PUT (XX,YY),UM%
590 IF QW$="1" THEN PUT (XX,YY),HE%
600 IF QW$="2" THEN PUT (XX,YY),MO%
610 IF QW$="3" THEN PUT (XX,YY),YA%
620 IF QW$="4" THEN PUT (XX,YY),HA%
630 IF QW$="5" THEN PUT (XX,YY),IE%
640 IF QW$="6" THEN PUT (XX,YY),DU%
650 IF Z=1 THEN NEXT:NEXT:RETURN
660 NEXT:RETURN
670    '■■■■■ 戦闘 ■■■■■
680 RESTORE 1800:FOR I=1 TO 10:FOR II=1 TO 4:READ N$,H,A,D,E,F:N$(I,II)=N$:H(I,I
I)=H:A(I,II)=A:D(I,II)=D:E(I,II)=E:FA(I,II)=F:NEXT:NEXT:RETURN
690 IF X<22 AND Y>39 THEN ML=1:GOTO 770
700 IF X<39 AND Y>39 THEN ML=2:GOTO 770
710 IF X<20 THEN ML=3:GOTO 770
720 IF X<35 THEN ML=4:GOTO 770
730 IF X<51 AND Y>33 THEN ML=5:GOTO 770
740 IF X<57 THEN ML=6:GOTO 770
750 IF Y>31 THEN ML=7:GOTO 770
760 ML=8
770 MN=INT(RND(1)*4)+1
780 CLS:COLOR 4:PRINT TAB(21);N$(ML,MN);"だ！！！":PRINT:GOSUB 1100
790 LOCATE 15,19:COLOR 4:BEEP 1:FOR I=0 TO 30:NEXT:BEEP 0:PRINT "1。。。攻撃
2。。。魔法      3。。。逃げる":PRINT
800 K$=INKEY$:IF K$<>"1" AND K$<>"2" AND K$<>"3" THEN 800
810 CLS:IF K$="1" THEN 860
820 IF K$="2" THEN 1040
830 FOR I=0 TO 5:FOR J=0 TO 2:BEEP 1:FOR II=0 TO 20:NEXT:BEEP 0:NEXT:FOR J=0 TO
200:NEXT:NEXT
840 IF RND (1)>.7 THEN COLOR 6:PRINT TAB(17);"逃げることができた！！":GOSUB 1100:CLS:
RETURN
850 COLOR 3:PRINT TAB(18);"追いつかれてしまった！！":GOSUB 1100:GOTO 900
860 AA=INT(AP*(RND(1)+.5)-(D(ML,MN)*RND(1))):PRINT TAB(15);NA$;"の攻撃":FOR J=15
TO 5 STEP -1:BEEP 1:FOR II=0 TO J*2:NEXT:BEEP 0:NEXT:IF RND(1)>.95 AND AA>0 THEN
 COLOR 2:PRINT TAB(17);"豪快な一撃     ":AA=AA*3:GOSUB 1100
870 GOSUB 1100:IF RND(1)<.05 OR AA<=0 THEN COLOR 5:PRINT TAB(18);"しかし、";NA$;"
の剣は 空を切った！！":AA=0:GOSUB 1100:GOTO 900
```


★定期購読をしていて送られてくるベーマガの封筒は，二重構造になっている。さすが読者を愛する電波新聞社！（茨城県岩井市・間中健17才）……【影：そうそう，ちゃんと二重にしてなきゃもれちゃうんだよね。つぐ美：でもね，ムーニーなら大丈夫！】

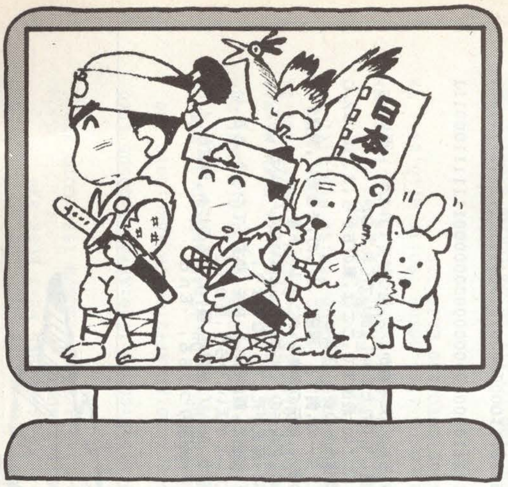
```
880 COLOR 6:PRINT TAB(19);N$(ML,MN);"に  ";AA;"POINTのダメージを与えた！！":H(ML,MN)=H
(ML,MN)-AA:GOSUB 1100
890 IF H(ML,MN)<0 THEN COLOR 2:PRINT TAB(23);N$(ML,MN);"を  倒した！！":GOSUB 1100:
CLS:GOTO 970
900 CLS:GOSUB 1100:AA=INT(A(ML,MN)*(RND(1)+.5)-(DP*RND(1))):COLOR 4:PRINT TAB(15
);N$(ML,MN);"の攻撃":FOR J=15 TO 5 STEP -1:BEEP 1:FOR II=0 TO J*2:NEXT:BEEP 0:NEX
T:IF RND(1)<.3 AND FA(ML,MN)=1 THEN COLOR 2:PRINT TAB(18);"炎をはいた！":AA=INT(AA*
1.2
910 IF RND(1)>.95 AND AA>0 THEN COLOR 2:PRINT TAB(17);"豪快な一撃    ":AA=AA*3:GOSU
B 1100
920 GOSUB 1100:IF RND(1)<.05 OR AA<=0 THEN COLOR 5:PRINT TAB(19);"しかし、";NA$;"
は  ダメージを受けない！！":AA=0:GOSUB 1100:GOTO 790
930 COLOR 6:PRINT TAB(19);NA$;"は  ";AA;"POINTのダメージを受けた！！":HP=HP-AA:GOSUB 1
100
940 GOSUB 430:IF HP=0 THEN COLOR 2:CLS:PRINT TAB(23);NA$;"は  死んでしまった！！":GOS
UB 1100:GOSUB 1100:RETURN
950 CLS:GOTO 790
960   '■■■■■  戦闘終了  ■■■■■
970 COLOR 6:PRINT TAB(18);"この戦いで   ";E(ML,MN);"POINTの経験値を得た！！！":EX=EX+E(M
L,MN):GOSUB 1100:CLS:IF EX<LV*LV*10 THEN GOSUB 430:RETURN
980 AA=INT(LV*RND(1)+1):DD=INT(LV*RND(1)+1):SS=INT(LV*LV*RND(1)+1):LV=LV+1:AP=AP
+AA:DP=DP+DD:SHP=SHP+SS:HP=HP+SS
990 WA=WA*3:COLOR 5:PRINT TAB(20);NA$;"はレベルが上がった！！！":GOSUB 1130
1000 PRINT TAB(22);"攻撃力が";AA;"POINTふえた！":GOSUB 1100
1010 PRINT TAB(22);"防御力が";DD;"POINTふえた！":GOSUB 1100
1020 PRINT TAB(22);"最大ＨＰが";SS;"POINTふえた！":GOSUB 1100:GOSUB 430:WA=WA/3:CLS:
RETURN
1030   '■■■■■  魔法  ■■■■■
1040 IF TU=0 THEN CLS:COLOR 5:PRINT TAB(18);"まだ魔法を使えなかた！！":GOSUB 1100:CLS:
GOTO 790
1050 IF HP<=SHP*.1 THEN CLS:COLOR 5:PRINT TAB(18);"体が耐えきれない！！":GOSUB 1100:C
LS:GOTO 790
1060 AA=INT(AP*(RND(1)+TU-.7)-(D(ML,MN)*RND(1))):CLS:COLOR 3:PRINT TAB(15);NA$;"
は魔法を使った！！":FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 30:BEEP 1:FOR II=0 TO 6:NEXT:BEEP 0:NEXT
:FOR J=0 TO 30:BEEP 1:FOR II=0 TO 4:NEXT:BEEP 0:NEXT:NEXT:HP=HP-INT(SHP*.1)
1070 IF AA<1 THEN AA=2
1080 GOSUB 430:CLS:GOTO 880
1090   '■■■■■  ＷＡＩＴ  ■■■■■
1100 FOR I=0 TO WA:NEXT
1110 K$=INKEY$:IF K$="" THEN RETURN
1120 GOTO 1110
1130 FOR I=0 TO 100 STEP 2:BEEP 1:FOR J=I TO 0 STEP -1:NEXT:BEEP 0:NEXT:RETURN
1140   '■■■■■  ＬＯＡＤ  ■■■■■
1150 CLS:PRINT TAB(15);"ＬＯＡＤしますか？  (Ｙ／Ｎ)"
1160 K$=INKEY$:IF K$="N" AND HP=0 THEN COLOR 4:RINT TAB(18);"---  おつかれさまでし
た  ---":END
1170 IF K$="N" THEN PRINT TAB(18);"---  中止します  ---":GOSUB 1100:CLS:GOTO 240
1180 IF K$<>"Y" THEN 1160
1190 OPEN "DDR" FOR INPUT AS #1:INPUT #1,HP,SHP,AP,DP,EX,LV,X,Y,MS1,MS2,MS3,MS4,
B1,B2,BA,MU,NAS,TU
1200 CLOSE:LINE (158,88)-(273,203),0,BF:CLS:GOTO 190
1210   '■■■■■  ＳＡＶＥ  ■■■■■
1220 CLS:PRINT TAB(15);"ＳＡＶＥしますか？  (Ｙ／Ｎ)"
1230 K$=INKEY$:IF K$="N" THEN PRINT TAB(18);"---  中止します  ---":GOSUB 1100:CL
S:GOTO 240
1240 IF K$<>"Y" THEN 1230
1250 OPEN "DDR" FOR OUTPUT AS #1:PRINT #1,HP;SHP;AP;DP;EX;LV;X;Y;MS1;MS2;MS3;MS4
;B1;B2;BA;MU;NAS;TU
1260 CLOSE
1270 CLS:PRINT TAB(15);"冒険を終了しますか？  (Ｙ／Ｎ)"
1280 K$=INKEY$:IF K$="Y" THEN PRINT TAB(18);"---  おつかれさまでした  ---":END
1290 IF K$="N" THEN CLS:GOTO 240
1300 GOTO 1280
1310   '■■■■■  イベント  ■■■■■
1320 IF Y=13 AND BA=0 AND B1=1 AND B2=1 THEN IB=3:GOSUB 1550:BA=1:DP=DP+15:GOSUB
 1600:GOTO 320
1330 IF Y=15 AND MS4=0 THEN IB=4:ML=9:MN=4:GOSUB 1550:GOSUB 780:IF H(9,4)<1 THEN
 MS4=1:TU=1:IB=28:GOSUB 1550:IB=29:GOSUB 1550:GOSUB 1620:GOTO 320
1340 IF Y=5 AND B1=0 THEN IB=5:ML=10:MN=1:GOSUB 1550:GOSUB 780:IF H(10,1)<1 THEN
 B1=1:GOTO 320
1350 IF Y=6 OR (Y=7 AND TU=0) OR Y=9 THEN IB=Y:GOTO 1540
1360.IF Y=7 AND TU=1 THEN IB=8:GOSUB 1550:TU=1.2:GOTO 320
1370 IF Y=47 AND MU=2 THEN IB=10:GOSUB 1550:IF NAS=1 THEN MU=3 ELSE 320
1380 IF Y=47 AND MU=3 THEN IB=11:MU=4:GOSUB 1550:MU=4
1390 IF Y=47 AND MU=4 THEN IB=12:MU=5:GOSUB 1550:AP=AP+10:GOSUB 1580:GOTO 320
1400 IF Y=23 THEN IB=13:GOTO 1540
1410 IF Y=40 AND MU=1 THEN IB=14:MU=2:GOTO 1540
1420 IF Y=38 AND MS2=1 AND MS3=1 THEN IB=15:MS2=2:GOSUB 1550:AP=AP+3:GOSUB 1580:
DP=DP+3:GOSUB 1600:GOTO 320
1430 IF Y=51 AND MS1=1 THEN IB=16:MS1=2:GOSUB 1550:AP=AP+2:GOSUB 1580:GOTO 320
1440 IF Y=27 AND NAS=0 THEN IB=17:NAS=1:GOTO 1540
1450 IF (Y=38 AND (MS2=0 OR MS3=0)) OR (Y=40 AND MU=0) OR (Y=47 AND MU<2) THEN I
B=Y-20:GOTO 1540
1460 IF Y=39 AND MS3=0 THEN IB=19:ML=9:MN=3:GOSUB 1550:GOSUB 780:IF H(9,3)<1 THE
N MS3=1:GOTO 320 ELSE 320
1470 IF Y=41 THEN IB=21:ML=10:MN=3:GOSUB 1550:GOSUB 780:IF H(10,3)<1 THEN WA=WA*
5:GOSUB 1100:IB=32:GOSUB 1550:IB=33:GOSUB 1550:LOCATE 50,19:COLOR 3:PRINT IB$(34
):END
1480 IF Y=32 AND MS2=0 THEN IB=22:ML=9:MN=2:GOSUB 1550:GOSUB 780:IF H(9,2)<1 THE
N MS2=1:GOTO 320 ELSE 320
1490 IF Y=49 OR (Y=25 AND MS1=0) OR (Y=51 AND MS1=0) THEN IB=Y-26:GOTO 1540
1500 IF Y=50 AND MS1=0 THEN IB=24:ML=9:MN=1:GOSUB 1550:GOSUB 780:IF H(9,1)<1 THE
N MS1=1:GOTO 320 ELSE 320
1510 IF Y=45 AND B2=0 THEN IB=26:ML=10:MN=2:GOSUB 1550:GOSUB 780:IF H(10,2)<1 TH
EN MU=1:B2=1:IB=30:GOSUB 1550:IB=31:GOSUB 1550:GOTO 320 ELSE 320
1520 IF QW$="5" THEN IB=1:GOTO 1540
1530 IB=2
1540 GOSUB 1550:GOTO 400
1550 CLS:COLOR 6:PRINT TAB(15);IB$(IB):GOSUB 1100:LOCATE 30,20:COLOR 4:PRINT "PU
SH ANY KEY"
1560 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 1560
1570 CLS:GOSUB 430:RETURN
1580 CLS:COLOR 4:PRINT TAB(15);"攻撃力が上がった！！":LOCATE 30,20:COLOR 5:PRINT "PUS
H ANY KEY"
1590 GOTO 1560
1600 CLS:COLOR 4:PRINT TAB(15);"防御力が上がった！！":LOCATE 30,20:COLOR 5:PRINT "PUS
H ANY KEY"
1610 GOTO 1560
1620 CLS:COLOR 4:PRINT TAB(15);"魔法が使えるようになった！！":LOCATE 30,20:COLOR 5:PRIN
T "PUSH ANY KEY"
1630 GOTO 1560
1640   '■■■■■  戦士  ■■■■■
1650 DATA 0010,0010,0000,0000,FFFF,E007,0000,1FF8,706E,0060,8FF1,F04F,0060,0FD0,
31CC,C063,8E52,37CC,0060,0850,3FDC,C063,8042,7FDE,8061
1660 DATA 0041,FF5F,0060,00C0,81FF,7E00,0000,81F8,7E07,0007,811E,7E61,00A1,C31F,
3C60,00C0,E63F,1806,01C6,BC31,400E,03C0,FE7F,0000,0180
1670   '■■■■■  森  ■■■■■
1680 DATA 0010,0010,0000,0000,FFFF,0000,0000,E3E3,0000,0000,C9C9,0000,0000,9494,
0000,0000,AAAA,0000,0000,9594,0000,0000,2A2A,0000,0000
1690 DATA 5555,0000,0000,2AAA,0000,0000,5555,0000,0000,2AAA,0000,0000,5555,0000,
0000,2A2A,0000,1C1C,8080,0000,1C1C,F3C5,0000,3E3E,C5D1
1700   '■■■■■  山  ■■■■■
1710 DATA 0010,0010,0000,0000,FFFF,0000,0000,FFFF,0000,8001,7FFE,0000,C003,3FFC,
0000,E007,1FF8,0000,F00E,0FF0,0000,581D,07E0,0000,53C6
1720 DATA 03C0,0000,5435,03C0,0000,2A7A,0180,0000,1474,0180,0000,2A68,0180,0000,
15F5,0000,0000,2A68,0180,0000,9014,07E0,0000,0000,FFFF
1730   '■■■■■  家  ■■■■■
1740 DATA 0010,0010,0000,0000,FFFF,0000,FF01,FFFF,0000,FF3F,00C0,0100,FF7F,FFFF,
0300,FFFF,0300,0500,FDFF,FDFF,0B00,FBFF,0B00,F5FF,F5FF
1750 DATA F5FF,FBFF,FBC3,FBFF,F5FF,F5C3,F5FF,3BFF,FBC3,BBFF,15FE,F5C3,55FF,1AFE,
FAFF,BBFE,14FE,F4FF,57FF,18FE,F8FF,BFFE,10FE,F0FF,5FFF
1760   '■■■■■  洞窟  ■■■■■
1770 DATA 0010,0010,0000,0000,FFFF,0000,0000,FFFF,0000,0000,FFFF,0000,0000,FFFF,
0000,0000,FFFF,0000,C003,3FFC,0000,E007,1FF8,0000,700E
1780 DATA 0FF0,0000,300C,0FF0,0000,381C,07E0,0000,1C38,03C0,0000,1838,07C0,0000,
0000,FFFF,0000,0000,FFFF,0000,0000,FFFF,0000,0000,FFFF
1790   '■■■■■  モンスター  ■■■■■
1800 DATA スライム,5,2,3,1,0,大ナメクジ,4,4,2,1,0,バッチョマン,5,3,3,1,0,大きな蛾,7,2,4,2
,0
1810 DATA 親指ドラゴン,3,2,4,3,1,モウモ,6,5,4,3,0,ドルー,7,5,3,3,0,スー,10,5,3,4,0
1820 DATA ケイム,8,6,4,5,0,人面鳥,10,5,10,5,0,親指タイガー,8,8,6,6,0,ルマ,13,9,9,8,0
1830 DATA 炎男,13,13,5,7,1,トドロ,16,14,9,7,0,金属バット,25,13,11,8,0,大きな蛹,30,15,14
```


★嘘吐きは，泥棒のはじまりだ。嘘吐きは，影のはじまりだ，嘘吐きは，きつつきのはじまりだ。(福井県小浜市・ぶたぶたこぶた17才)
……【影：おお！いろんな方言もあるもんだ。「嘘吐き」ってどういうことなんだろう。編：あやまりを指摘すればいいものを。】

```
,10,0
1840 DATA ライ,28,20,13,10,0,ウモ,26,18,14,10,0,ババト,29,15,20,12,0,親指サタン,30,20,
20,13,1
1850 DATA トトス,32,22,23,11,0,トロール,40,20,30,15,0,狼キャット,39,23,23,13,0,落雷トカ
ゲ,39,30,20,30,1
1860 DATA スイ,55,35,30,20,0,モウーン,70,55,40,21,0,リット,80,22,99,22,0,大きな足,90,4
5,42,22,0
1870 DATA 火男,55,35,30,20,1,ワイモ,60,40,31,22,0,危険人物,90,30,30,25,0,中指ドラゴン,5
0,45,20,30,1
1880 DATA 人喰い,25,8,8,10,0,グルー,40,12,12,20,0,ゾンビ,48,10,12,18,0,ドロス,60,30,8,
25,1
1890 DATA サラマンダー,60,60,60,60,1,ファイヤーサタン,150,60,70,55,0,ドドルス,300,80,80,0
,1,キヤマ,1,1,1,1,1
1900 '■■■■■■ MAP ■■■■■■
1910 MA$( 1)="011111111111111113131111111111111100000000000000000111111111100111111
111110011"
1920 MA$( 2)="000000001000011103333111111111111100000001111101111133111110011111111
111000011"
1930 MA$( 3)="000000000000000100003111111001111110000022533241111333311110000010000
0000001111"
1940 MA$( 4)="000010000000000000003112111001221110000022333201133333330000000000000
000001111"
1950 MA$( 5)="100011111000000000001221100000222000011000000033311330000262111011
100011111"
1960 MA$( 6)="100011111111011111000000000110000005111111233333111130022232210001
110011111"
1970 MA$( 7)="100111512111111111111000011111110001111111222311111133002233111022
111001111"
1980 MA$( 8)="100112122111111111111011111211110111111111111111111111000211111221
110000011"
1990 MA$( 9)="100012222111111111111113112221100000112221122211111110011110121 1
511110011"
2000 MA$(10)="110022221111112111111113311222211010011122223222211111100000400011
111100000"
2010 MA$(11)="111000221111222333111113111121101011111223333322100000001111100 1
011100000"
2020 MA$(12)="111101111122233111113333111111111100011111123333321100000111111100
000000000"
2030 MA$(13)="130001111122233111113322211311111001111111223633221100011311111 10
111000000"
2040 MA$(14)="330000111122233111133222113311110000000111112223333211001133111111 1
110000000"
2050 MA$(15)="130000001112333111333262213311110011111001111223332211101133332111 1
100110000"
2060 MA$(16)="133300001112333111133333333111110001122100001122322111100133222222 1
000113330"
2070 MA$(17)="113330011111333111111333333110000000112111011122222111111013222222 11
000133333"
2080 MA$(18)="111311011111133322111113330000100100122221111111111111111101112223110
000110031"
2090 MA$(19)="111111001111123322211111100001110110011221133311110011101112233311
001110031"
2100 MA$(20)="111122000111222332221111110001111111001121133333111101100111111113311
011110011"
2110 MA$(21)="111112200112222132222111110011111221100111331331111010011111111111
111100011"
2120 MA$(22)="111111000111222220000040000001111122110111111111111100402211311111 11
111000011"
2130 MA$(23)="111111001111252200111111110001111111111001111111111001122223333311111
100000011"
2140 MA$(24)="111111011112220001111111111011113111111000400000100001222333311111 1
111000031"
2150 MA$(25)="111110011122200111111111111111223311110000111110000000113333311121 1
111103331"
2160 MA$(26)="111100110000003331111112211122222111300011131111100113333331112221
133003311"
2170 MA$(27)="110001113333333333300003322122222111333011136311111011133311112222 1
330033111"
2180 MA$(28)="110000011133333333111112222222221111133011111121110011131111222211
333333311"
2190 MA$(29)="100000000111223333311111222222222111330040000022211101111111222111
131113331"
2200 MA$(30)="000000110040022333333111111232221113300122111002221100400000011111 1
111113330"
2210 MA$(31)="000000111111002222132111111332111113001322111022110011110000011111
110003300"
2220 MA$(32)="000001111111100000632211111111111113301100401421000111111100000000
000000000"
2230 MA$(33)="000021113333311110022211111111111100000000100011101111211111110110
100000001"
2240 MA$(34)="000222333311111111022113311111311111100000122411101112221111111111
100100011"
2250 MA$(35)="000222231111222111001111311113331111110001112001001111211113311111
100110011"
2260 MA$(36)="000222111112222221100011111111131111211000040000001111111332233111
111110011"
2270 MA$(37)="000221110000002111100110111111111122210000110000000111113222222311
111100011"
2280 MA$(38)="000011100000111111150000010011111222110011112220000011113223232231
111100011"
2290 MA$(39)="100061000111111111100110000000011121110011222222100000113232223231
111000011"
2300 MA$(40)="110011000111211111102200111000000111110013333335110000013232223231
110001111"
2310 MA$(41)="111001001112221111000201111111100001110113322131130000013232623211
100011111"
2320 MA$(42)="111100001111111333110001133211111101114122223133330000023233332231
100000011"
2330 MA$(43)="111100001111333333311011222222111100111011333311133000002322222311
001100011"
2340 MA$(44)="111110011113333333332411123222110011100011333331300000023333333110
012220111"
2350 MA$(45)="111100111113333333332011112222221100000001111113114111222222111111 0
022620011"
2360 MA$(46)="110001111133333333332200131122333311120000111111330011122111110040 0
122220011"
2370 MA$(47)="110001131113223333222201100233331112200001113111100011211511101111
111220011"
2380 MA$(48)="111011333111223111122100001213311122220011113111000001111111001331
112200111"
2390 MA$(49)="110015233111121101121000011112211332220111333111000000100111001121 1
122001111"
2400 MA$(50)="110112222111100000111000111122363333300013333331002000001000112200
111000111"
2410 MA$(51)="100111210011000000000000331511333333330000013331100221111000100000000
000000011"
2420 MA$(52)="100000000000003100003333333333333311100000111311002111111111100000 0
001100011"
2430 MA$(53)="110000000000333000000333333333113111000000001110001111111111111111001
111110011"
2440 MA$(54)="110000000333333111111113311111111000000000000000000000011111110001 11
222233311"
2450 RETURN
2460 '■■■■■■ イベント ■■■■■■
2470 DATA ゆっくり,そこには,伝説の,ここは,ここは,部下たちを,知らぬか!!,見つけてくれたか　,西に,七
色の水晶を,これがあれば,ほれ　伝説の,南から,ありがとう,倒してくれたのか!,倒してくれたのか!
2480 DATA 七色の,グルーとゾンビを,ここは,娘が,ここは,ここは,最後まで,ここは,東の方から,ここは,なんじ
ゃ,ドロスの手には,魔法,洞窟のすみに,つれて帰る,邪悪な,魔物たちの姿も,Ｔｈｅ
2490 DATA していって,何も,鎧　バトル,ドロスの,サラマンダーの,倒すと　洞窟に,わしの,そなたに,洞窟が,
持って,作れる,剣　レストー,来たのか　この辺は,東の知人の家へ,秘伝の書物を,ガントレットを
2500 DATA 水晶を,倒すと,ゾンビの,さらわれて,ドドルスの,グルーの,くじけるで,人喰いの,人喰いが,ファイ
ヤーサタンの,おまえは,魔法の杖が,の杖をもって,娘が,ことに,魔王が死んだ,少なくなり,
2510 DATA くだされ,なっかた,アーマーを見つけた,洞窟だ,洞窟だ,鎧が現れる,杖を,ゆずってやろう,ある,い
るか,ゾ,ルソードじゃ,ぶっそうじゃぞ,必ず行ってくれ,持っていくがよい,やろう,見つけた
2520 DATA いいものをやるゾ,洞窟だ,しまった,洞窟だ,洞窟だ,ないゾ,洞窟だ,襲いに来るのじゃ,洞窟だ,!!,
握られていた,行くことにした,いた,した,今では,　少しずつ平和が戻りつつある,　Ｅｎｄ
```



★ある日100円を落としてしまった。捜すこと3分，なんと500円玉がでてきた。世の中どっかまちがってるんじゃない？(愛知県安城市・宮川智行14才)……【影：フムフム，なるへソ，要するに君は500円を拾うために100円をワザと落としたと。編：わーわー。】



X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用

玄人(くろうと)の反対。そりゃトーシロウか？アクション

桃四郎(ももしろう)

ズオ

物　語

鬼ヶ島には毎度のように鬼がいた。桃四郎は鬼たちを倒しに行ったが，仲間が1人もいなかった。そこで桃四郎はきびだんごを利用して仲間をやとい，鬼たちを倒すことになった。

遊びかた

ジョイスティックを使って，桃四郎を4方向に動かして，トリガー2で前に剣を振り，トリガー1で後ろに剣をつきだします。

鬼を倒していくと，おにぎり（体力回復）や，きびだんご（仲間をやとうのに必要）がでます。きびだんごを取ってから犬，猿，キジのところへ行けば仲間になります。

犬…鬼の体当たりを防ぐシールドになる。

猿…鬼の家(ピラミッド)にはってあるバリアをはずします。

キジ…空を飛ぶので，海の上でも通れるようになります。

クリアの条件は鬼の家であるピラミッドをすべて破壊することですが，ピラミッドにはバリアがあるので，猿の力によってはずしてください。8発で壊れます。すべて壊すとクリアです。全6面クリアでエンディングです。

最後に

桃シリーズも今回で3作目。ハ○ソンに負けないようにがんばりたいと思います。

「つぎは桃五郎だろ」と思ってる諸君。甘いぜ！

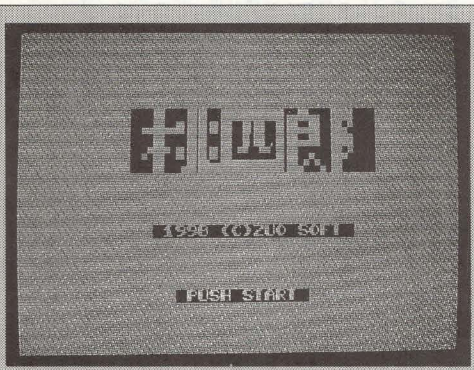
CHECKER FLAG

影：ふむ。桃太郎4人目の兄弟の話でござるな。しかし桃から生まれた桃太郎に兄弟なんて…あ，そうか義理の弟にちがいない。

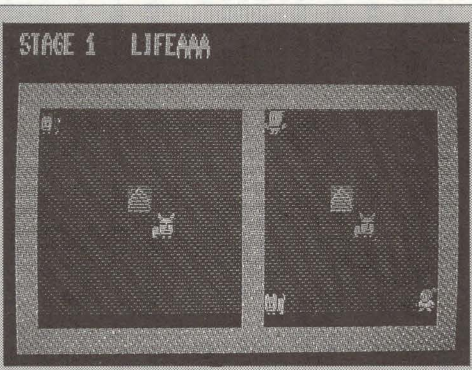
Dr.D：さて，このゲームはアクションRPGの部類に入るのかな。けっこうよくできてるのう。パーティを組んで敵である人面豚をバサリバサリとやっつける……。

編：これ人面豚じゃありませんよ。

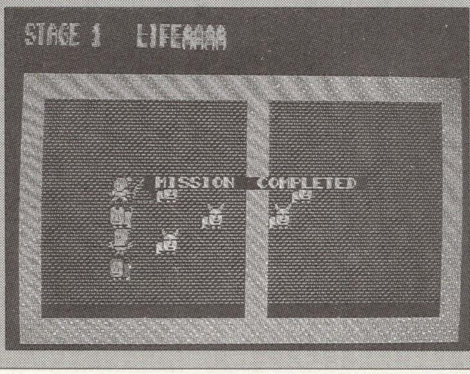
Dr.D：ハテ？ちがうのかのう??まあ，パーティを組む仲間それぞれに個性をもたせていて，ゲームをおもしろくしている。ぜひ打ち込んでみよう。



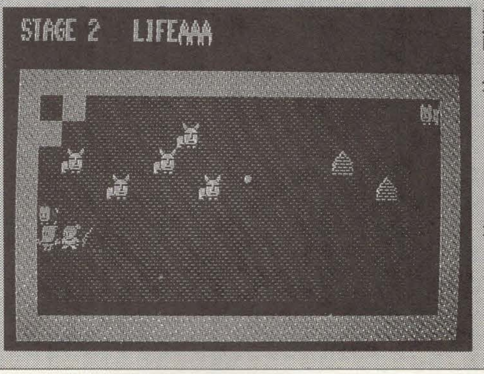
◀《写真1》桃四郎のタイトル画面だ。ジョイスティック専用なのだ



◀《写真2》ステージ1、スタート。鬼を倒していくとキビダンゴやオニギリがでてくるゾ



◀《写真3》猿が仲間に入ると鬼の家を壊すことができるようになる。全部壊すと1面クリア



◀《写真4》ステージ2だ。基本的に猿が仲間に入ればクリアできるゾ。画面中央にキビダンゴが…

★OF版C．Cコーナー：さて来月の課題は「影さんとゴキブリの合成」です。できた方はBM編集部まで。（奈良県北葛城郡・#16，21才）……【Dr.D：その前に人間との合成をやってくれんかのう。影：そんなこと言ったら玉ネギむいちゃうゾぉ。】

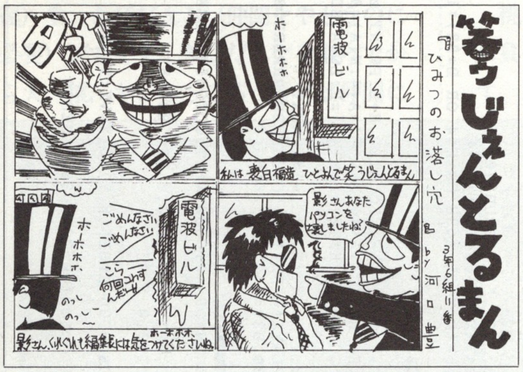
```
10 '|||||||| モモシロウ                    Programmed by  サイカワ ミツハル ||||||||
20 CLEAR:INIT:WIDTH 40:CLS4:CLICK OFF:DEFINT A-Z
30 SOUND7,56:SOUND6,0:SOUND13,0:SOUND11,0:SOUND12,30:PLAY7500
40 DIM C$(15),S(39,24),F(39,24)
50 GOSUB 80:GOTO 170
60 :
70  '┌──────────────┤ SYSTEM V1.3 ├────────────── '89  5/3  ──┐
80 IF MID$(CGPAT$(127),28,1)="▒"THEN RETURN ELSEPRINT"PCG SETTING NOW"
90 FORI=32TO90:A$=LEFT$(CGPAT$(I),8):FORC=1TO8:C$=BIN$(ASC(MID$(A$,C,1)))
100 B$=LEFT$(C$,1):C$=B$+LEFT$(C$,7):MID$(C$,3,1)=B$
110 D$=D$+CHR$(VAL("&B"+C$)):NEXT:DEFCHR$(I)=D$+D$+D$:D$="":NEXT
120 RESTORE1450:FOR A=97 TO 129:READ A$:DEFCHR$(A)=HEXCHR$(A$)
130 IFA>125:A=A+1:DEFCHR$(A)=MIRROR$(HEXCHR$(A$))
140 NEXT:CLS4:RETURN
150 BG=BG MOD GB+1:A$=MID$(B1$,BG,1):B$=MID$(B2$,BG,1):PLAY"O"+RIGHT$(STR$(5+(A$
<"a")),1)+A$+"0:O"+RIGHT$(STR$(3+(B$<"a")),1)+B$+"0":SOUND8,-(A$<>"R")*16:SOUND9
,-(B$<>"R")*16:RETURN
160 '└──────────────────────────────────────────────────────────┘
170 :
180 '|||||||| デ゛ータ ヲ ヨム ||||||||
190 RESTORE1330:FORA=0TO15:READA$,B$:C$(A)=A$+""+B$:NEXT
200 B3$="RAAAAAGEAAGARCDERRRRRRRRRRRRRRRRRRRAAAAAGEAAGARABcdcGEAABERRRRRRRRERRRERR
RERDRERFRGRRRARBGRGRGABRRcRRRRRRRcRRdRReRfRRRRgagagRRRRRR"
210 B4$="AAGEAAGEAAGEAAGEGGEDGGECGGECGGEDAAGEAAGEAAGEAAGEBBGEBBGEBBGEBBGEEeEeEeE
eEeEeEeEeDdDdDdDdDdDdDdCcCcCcCcCcCcCcFfFfFfFfGgAaBb"
220 B5$="CRCCCCEREEEEGRGGGGcRccccRRRRRRRRRAAAGRRFRRERRFRGARRRRRRRRRRRRFRRERRDRRER
FGRRRRRRRRRRRBRRARRGRRGRABRRRRRRRRRRRBAGAGFGFEFEDCDEDEFEFGFGA
230 B6$="CRCCCCCRCCCCCRCCCCCRCCCCCCDDDEEEFFDRDDdDDRDDdDDRDDdDDRDDdDCRCCcCCRCCc
CCRCCcCCRCCcCGRGGgGGRGGgGGRGGgGGRGGgGARAAAAARAAAABRBBBBBRBBBB
240 :
250 '|||||||| タイトル ||||||||
260 CLS4:CGEN1:LINE(0,0)-(39,24),"z",BF:BG=0:GB=132:B1$=B5$:B2$=B6$:PLAY7500
270 CGEN:COLOR3:RESTORE1360:FORB=1TO5:READA$:LOCATE10,5+B:PRINTA$:NEXT
280 CGEN1:COLOR6:LOCATE12,15:PRINT" 1990 (C)ZUO SOFT "
290 GOSUB150:PAUSE1:COLOR7:LOCATE14,20:PRINT" PUSH START ":IFSTRIG(1)=0THEN290
300 PLAY350:PLAY"O4A5AG3G5FFF3G5GA:V16O4F5FE3E5DDD3E5EF:V16O3D5D5D3D5EEE3E5EF
310 GOSUB360:L=3:R=1:I$="aaa{aaa|":RESTORE1370:GOTO380
320 :
330 '|||||||| カ゛メン ヲ カク ||||||||
340 LOCATE0,0:CSIZE1:PRINT#0USING"STAGE##    LIFE";R;:FORA=1TOL:PRINT#0"{";:NEXT
350 CSIZE:PRINT"":RETURN
360 FORA=-20TO25:LINE(0,A+20)-(20,A)," ":LINE-(39,A+20)," ":NEXT:RETURN
370 E=INT(C/40):D=C MOD E*40:RETURN
380 LINE(0,4)-(39,24),"z",BF:LINE(2,22)-(37,22)," ":GOSUB340
390 LINE(2,6)-(37,21),"a",BF:X=36:Y=20:LOCATEX,Y:PRINTC$(3)
400 FORA=0TO38STEP2:FORB=0TO24STEP2:S(A,B)=-(A=0 OR A=38 OR B=4 OR B=22)*15:F(A,
B)=0:NEXTB,A:F(X,Y)=3
410 READ A:FORB=1TO A:READ C:GOSUB370:A$=C$(1)
420 IFSCRN$(D,E-2,1)="a"THENA$="  zz"
430 LOCATED,E:PRINTA$:S(D,E)=1:IFSCRN$(D,E+2,1)=" "THENLOCATED,E+2:PRINT"zz"
440 NEXT:FORA=1TO3:READC:GOSUB370:LOCATED,E:PRINTC$(A+4):S(D,E)=A+4:N(A)=0
450 NEXT:CFLASH1:READ T:FORB=1TO T:READ C:GOSUB370:KX(B)=D:KY(B)=E:LOCATED,E:PRI
NTC$(9):S(D,E)=9:BO(B)=8:NEXT:CFLASH
460 B=0:FORA=1TO5:B=(B MOD T)+1:X(A)=KX(B):Y(A)=KY(B):BC(A)=B:NEXT
470 PLAY220:A$="V16O6B3GEBGEBGDBGCO7C5:":PLAYA$+"R3"+A$+"O2B3RRBRRBRRBRRO3C5":PL
AY7500:IT=1:N=0:MK=0:DG=0:KG=0:KB=0:B1$=B3$:B2$=B4$:GB=128:BG=0
480 :
490 '|||||||| モモシロウ ノ ウコ゛キ ||||||||
500 FOR F=1TO 5:GOSUB150:A=STICK(1):IFA=0THENFORA=1TO300:NEXT:GOTO550 ELSE VX=X+
((A=4)-(A=6))*2:VY=Y+((A=8)-(A=2))*2
510 S=S(VX,VY):ON S GOSUB580,0,0,0,590,590,590,0,570,0,0,0,870,890,570
520 D=F(VX,VY):ON D GOSUB0,0,570,0,0,0,0,1140,0,570
530 LOCATEVX,VY:PRINTC$(3):F(VX,VY)=3
540 LOCATEX,Y:PRINTC$(S(X,Y)):IF N>0THENGOSUB600 ELSEF(X,Y)=0:X=VX:Y=VY
550 IF STRIG(1) THEN I=2:GOSUB700:GOTO630
560 OUT7168,14:IF(INP(6912)AND64)=0THENI=1:GOSUB700:GOTO630 ELSE630
570 VX=X:VY=Y:RETURN550
580 IF KG=0THEN570 ELSERETURN
590 IF KB=0THEN570 ELSE920
600 NX(0)=X:NY(0)=Y:B=NX(N):C=NY(N):FORA=N TO 1STEP-1:NX(A)=NX(A-1):NY(A)=NY(A-1
):LOCATENX(A),NY(A):PRINTC$(N(A)):F(NX(A),NY(A))=N(A):NEXT
610 LOCATEB,C:PRINTC$(S(B,C)):F(B,C)=0:X=VX:Y=VY:RETURN550
620 :
630 '|||||||| オニ ノ ウコ゛キ ||||||||
640 GOSUB150:VX=X(F)+SGN(X-X(F))*2:VY=Y(F)+SGN(Y-Y(F))*2:IF RND<F/10THENVY=Y(F)
650 S=S(VX,VY):IF S>0AND S<9 THENVX=X(F):VY=Y(F)
660 S=F(VX,VY):IF S>4AND S<11THENVX=X(F):VY=Y(F) ELSEIFS=3THENGOSUB1140
670 S=S(X(F),Y(F)):CFLASH-(S=9 AND MK=0):LOCATEX(F),Y(F):PRINTC$(S):CFLASH:LOCAT
EVX,VY:PRINTC$(8)
680 F(X(F),Y(F))=0:F(VX,VY)=8:X(F)=VX:Y(F)=VY:NEXT:GOTO500
690 :
700 '|||||||| ケン ヲ フル ||||||||
710 M=X-2-(I=2)*4:ON I GOTO720,740
720 LOCATEX-1,Y:PRINT"‾":PLAY"V16O3B5GEDC":LOCATEX-2,Y:PRINTC$(2)
730 PLAY"O7CDEFGAB9":GOTO 750
740 LOCATEX+2,Y+1:PRINT"π":PLAY"V16O2B5GEDC":LOCATEX+2,Y:PRINTC$(4):GOTO730
750 IF F(M,Y)=8 THEN 780 ELSEIF S(M,Y)=9THEN1000
760 LOCATEM,Y:PRINTC$(S(M,Y)):CFLASH:RETURN
770 :
780 '|||||||| オニ ヲ キル ||||||||
790 CREV1:LOCATEM,Y:PRINTC$(8):CREV:PLAY2500
800 A$="C0EDEFEDEFCFEGFDEGDFEGDFGAFAFBFGBABAGBAFBAGFGEGFBEGFGEFDFEGDCDCEFDC:"
810 PLAY"O1"+A$+"O3"+A$+"O5"+A$:PLAY7500:LOCATEM,Y:PRINTC$(S(M,Y)):F(M,Y)=0
820 IFS(M,Y)=9THEN840 ELSELOCATEM,Y:PRINTMID$(I$,IT,1):IT=IT+1:IF IT=9THENIT=1
830 F(M,Y)=0:IF IT=1THENS(M,Y)=14 ELSEIF IT=5 THENS(M,Y)=13
840 FORA=1TO5:IF M=X(A)AND Y=Y(A)THENX(A)=KX(BC(A)):Y(A)=KY(BC(A)):A=5 ELSENEXT
850 RETURN
860 :
870 '|||||||| アイテム ヲ トル ||||||||
880 A$="O3C5DEFGABR9R9B5AGFEDC:":PLAYA$+"R2"+A$+"R6"+A$:L=L+1:GOSUB340:S(VX,VY)=
0:RETURN
890 LOCATE38,2:PRINT"|":KB=1:S(VX,VY)=0
900 A$="O1C5GO3EBO5FAO7EGBO8CEGDFAEGB9:":PLAYA$+"R5"+A$+"R7"+A$:RETURN
910 :
920 '|||||||| ナカマ ヲ ヤトウ ||||||||
930 X1=X:Y1=Y:FORA=1TO3:LOCATEX1,Y1:PRINT"|":PAUSE3:LOCATEX,Y:PRINTC$(3)
940 S=S(VX,VY):LOCATEVX,VY:PRINTC$(S):X1=X1+SGN(VX-X1):Y1=Y1+SGN(VY-Y1):NEXT
950 PLAY200:PLAY"V15O5G3V12G6V13G5V14GV15G3V16:V15O5E3V12E5V13EV14EV15EV16:V13O7
C0DEDEFGEFGAFGABGABO8CO7ABO8CDO7BO8CDECDEFDEFG":PLAY7500:LOCATE38,2
960 PRINT" ":KB=0:N=N+1:N(N)=S(VX,VY)+5:S(VX,VY)=0
970 IF N(N)=11THENMK=1:FORA=1TO T:LOCATEKX(A),KY(A):PRINTC$(9):NEXT ELSEIF N(N)=
12 THENKG=1
980 NX(0)=X:NY(0)=Y:FORA=N TO1STEP-1:NX(A)=NX(A-1):NY(A)=NY(A-1):NEXT:RETURN
990 :
1000 '|||||||| ヒ゛ラミット゛ ヲ キル ||||||||
1010 IF MK=0THENA$="V15O2B5GECEDFEGFAGBO4CDFGO8CEGAB9B9B9V13BV11BV9BV15:":PLAYA$
+"R9"+A$+"O3V15C9C9O8C9C9":CFLASH1:GOTO760
1020 COLOR3:LOCATEM,Y:PRINTC$(9):COLOR7:A$="O8B3AGDFEGFGCGEFDGO4BAGFEDCO3BAGFEDC
O2BAGFEDCO1BAGFEDC:":PLAYA$+"R4"+A$+"R9"+A$
1030 FORA=1TO T:IF M=KX(A)AND Y=KY(A)THENB=A:A=T ELSENEXT
1040 BO(B)=BO(B)-1:IF BO(B)>0THEN760 ELSEFOR A=B+1 TO T:SWAP KX(A),KX(A-1)
1050 SWAP KY(A),KY(A-1):SWAP BO(A),BO(A-1):NEXT:T=T-1
1060 A$="O3B5AGFEDCO1BGECO7B5GAFGEFDECO6BGECO5GEFDECO4BGAFGEFDEC:":FORA=1TO 1-(T
=0)*4:PLAYA$+"R5"+A$+"R9"+A$:NEXT
1070 IF T>0THENB=0:FORA=1TO 5:B=(B MOD T)+1:BC(A)=B:NEXT:S(M,Y)=0:GOTO760
1080 :
1090 '|||||||| クリアー ||||||||
1100 LOCATE11,12:PRINT" MISSION  COMPLETED "
1110 PLAY300:PLAY"V16O4A5AG3G5F3R9A5AG3G5F3:V16O5C5CC3C5O4A3R9O5C5CE3E5F3:V16O3F
5FF3F5F3CECGCGO4CO3CF5FF3F5F3":PLAY7500
1120 R=R+1:GOSUB360:IF R<7 THEN 380 ELSE1240
1130 :
1140 '|||||||| ケ゛ーム オーハ゛ー ||||||||
1150 COLOR4:CREV1:LOCATEX,Y:PRINTC$(3):CREV:COLOR7
1160 A$="O6C1EDGEFEGFGFGO8BGFDGFDCDO6BFEGDCFCO4BFGEFCFDO2BDFGDEFDFC:":PLAYA$+"R5
"+A$+"R9"+A$
```

★影さんは女性でつぐ美さんは男性だというのは本当ですか。(北海道函館市・Mr.マイコン16才)……【影：そうなんだ，じつは。よく気が付いたなあ。さすがベーマガ読者よ!!。つぐ美：なんてこと言うの。本気にしたらどうするのよ。影：あら，ごめんなさい。】

```
1170 L=L-1:GOSUB340:VX=X:VY=Y:IF S=3THENVX=X(F):VY=Y(F)
1180 IF L>0THENRETURN ELSEPAUSE5:B$=LEFT$(A$,20)+":":FORA=1TO8:COLOR RND*6+1:LOC
ATEX,Y:PRINTC$(3):PLAYB$+"R5"+B$+"R9"+B$:NEXT
1190 COLOR7:LOCATEX,Y:PRINTC$(0):PLAY1500:PLAYA$+"R5"+A$+"R9"+A$
1200 GOSUB360:LOCATE15,12:PRINT"GAME  OVER"
1210 PLAY200:T$="B0V14#AV12AV10#GV15":T1$="G0V14#FV12FV10EV15":T2$="EV14#DV12DV1
0#CV15":PLAY"V15O3B0V12AV15BV12AV15"+T$+T$+T1$+T1$+T2$+T2$
1220 PLAY"O4V10E3V11EV12EV13EV14ERV16EEE9:O4V10G3V11GV12GV13GV14GRV16GGG9:O5V10C
3V11CV12CV13CV14CRV16CCC9":GOTO250
1230 :
1240 '||■■■■■▬▬▬▬ エンディング ▬▬▬▬■■■■■||
1250 CGEN:CLS4:A$="157":FORB=1TO3:RESTORE1430:FORA=1TO6:COLOR VAL(MID$(A$,B,1))
1260 READB$:LOCATE 20-LEN(B$)/2,A+8:PRINTB$:NEXTA:PAUSE5:NEXTB
1270 C$="C3EGO4CECO3GE":PLAY100:PLAY"V16O5E3RRRECRO4GRRRRERFRGRRRGGRGRRRRARBRO5C
RRRRRCRCRRO4BRRARGRRREFRGRRRRRRRR:V16O3"+STRING$(8,C$)
1280 D$="D3FAO4DFDO3AF":PLAY"O5D3RRRDFRARRRRGRFRERRREGRO6CRRRRO5ARBRO6CRRRRRCRCR
RRDRRRCRRRRRRRC9:"+D$+D$+C$+C$+C$+D$+C$+"C9"
1290 A$="510":FORB=1TO3:RESTORE1430:FORA=1TO6:COLOR VAL(MID$(A$,B,1))
1300 READB$:LOCATE 20-LEN(B$)/2,A+8:PRINTB$:NEXTA:PAUSE5:NEXTB:CLS4
1310 CGEN1:COLOR7:CSIZE1:LOCATE16,12:PRINT#0"THE END":GOTO1310
1320 :
1330 '||■■■■■▬▬▬▬ データ ▬▬▬▬■■■■■||
1340 DATAaa,aa,zz,zz,aa,‾_,bc,de,aa,_π,fg,hi,jk,lm,no,pq,rs,tu,vw,xy
1350 DATAfg,hi,jk,lm,no,pq,{a,aa,|a,aa,zz,zz
1360 DATA" [graphic characters] "," [graphic characters] "," [graphic characters]
 "," [graphic characters] "," [graphic characters] "
1370 DATA 8,260,340,420,500,580,660,740,820, 822,242,262, 2,490,508
1380 DATA 2,244,322, 276,242,570, 3,512,646,428
1390 DATA 0, 564,242,276, 5,260,562,580,596,820
1400 DATA 5,258,262,340,482,642, 564,260,562, 2,568,596
1410 DATA 1,564, 580,580,276, 4,274,340,356,562
1420 DATA 4,514,516,674,676, 594,596,562, 1,566
1430 DATA"モモシロウハ、ホトンド ノオニヲタオシタ。","コレデ ノコリノオニタチモ、シッポ ヲマイテ","ニゲ テイクダ ロウ。ト、オモッタ。"
1440 DATA"シカシ、オニニシッポ ハナカッタ。","コレカラモ、モモケ ト オニタチノタタカイハ","ツヅ イテユクコトダ ロウ。"
1450 DATA 0000000000000000EE00BB00EE00BB0000000000000000
1460 DATA 00070F1F10000000E800A000CF15950F000000000F15150F
1470 DATA 0CDEEEF0F050200020000000006A0CBC00000000000A0C0C0
1480 DATA 10383F2F001C3800D738BFA74C10A0781738BFAF031C3800
1490 DATA 3078ECE000E07000BA7CCDC0EC201378B078ECE00CE07000
1500 DATA 0000000020000000EE008A31717F7F7F000000031717F7F7F
1510 DATA 000000008000040 2EE003982CDC1DDDE00000082C1C1DDDE
1520 DATA 0000000000000117F6D6D7F7F3F80197F6D6D7F613F0019
1530 DATA 02000000000000408DEDEDEDEDEBE068EDEDEDEDEDEBE068E
1540 DATA 0000000000000000EE00803F7F7F7F0000000001B3F3F
1550 DATA 0000000000000402EE001C82CAC1DDDE000000000000008482
1560 DATA 0000000000000117F6D6D7F7F3F80193F2D2D3F211F0011
1570 DATA 02000000000000408DEDEDEDEDEBE068E828080808000040 8
1580 DATA 00070F0F0F0A0A0DE807AF0FEF0AAA0F000000000000000002
1590 DATA 00FEF8FCF8F8F8F800FEF9FCFAF8FBF8000000000000000000
1600 DATA 08C041E02F0700002FCF5FE02F07BA06070F1E0000000206
1610 DATA F073E607F4E00000F4F3E607F4E05BC000800000000040C0
1620 DATA 0004020000010300EA04B607EA00B000000406070201030 0
1630 DATA 00010200F8FCFE20EE01BB073A040000000010307FAFCFE20
1640 DATA 033B7B7B7B7D6070C0204000000002210033B7B7B7B7D6070
1650 DATA EEEECEFE86FC00CC0000000000000344EEEECEFE86FC00CC
1660 DATA 0000020404182030EE01B902E003800E00010306041B203E
1670 DATA 0000000000000000EE003B800E8003E0000080C040B008F8
1680 DATA 40A0C040808000000 01B002E003B00EE40BBC06E80BB00EE
1690 DATA 0000000000000000B000E800B801EE06BC02EC02BA00EE
1700 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF00400400000100100040040000010010
1710 DATA 18347A7EFFC3C342DA347A7EFFC3C34218347A7EFFC3C342
1720 DATA 00387C7C78200000C6387D7C7C388300002040000000000000
1730 DATA 7EFFFFFFFFFFFF7E007050102A020C00007050102A020C00
1740 DATA 80703F0F00000000 8E70BF0FEE00BB0080703F0F00000000
1750 DATA 0000C5C500000000EE10D7D7D400BB000010D5D510000000
```



評…ホーホホホケキョ(影)



by 岐阜県瑞浪市・河口 豊

評…今日のマスクはちと小さいようで(影)



by 神奈川県横浜市・壺

評…こんなのばっかし(影)



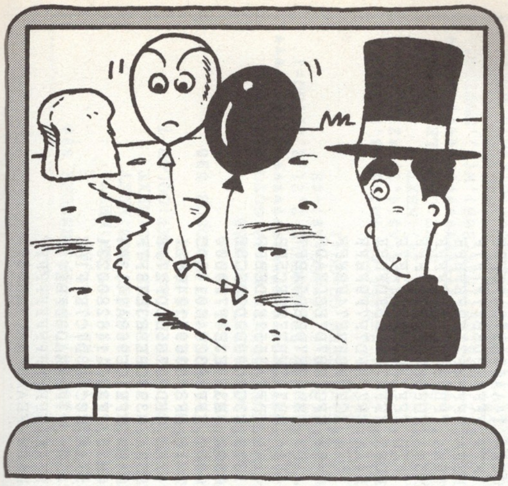
by 東京都大田区・永山一太

評…うーん，私も腹がすいてきたぞ(影)



by 埼玉県春日部市・でんじゃぞーん

★影さんあなたは「でんぱ」における自分の存在理由を読者に納得させられますか？(福岡県北九州市・TRANE18才)……【影：読者への方言指導など仕事はたくさんありますが，読者を納得させるには「E=MC²」の公式をださざるをえないでしょう。】



X1シリーズ（CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用

今月のいち押し！風船パズルゲームだ

LEADER（レーダー） LEADER（レーダー）

吉川　章

内　容

シルクハットをかぶったハット君に，パンを食べさせて，ゴールに向かうというゲームです。ただ普通のゲームとちがうのは，ハット君を動かすのではなく，風船で道を作って，ハット君を誘導するのです。

さあ，全20面どうぞお楽しみください。

遊びかた

④，⑥キーでカーソルを左右に動かし，スペース・キーで風船を浮上させます。スペース・キーをはなすとそこで止まります。またカーソルの下の数字は，風船を浮上させることのできる回数です。

ハット君が風船の上に乗ると，風船は落下をはじめます。風船がトゲとハット君に押しつぶされるような形になったとき，風船は割れます。

ハット君がトゲの上に落ちるとミスになります。エスケープ・キーを押すとギブアップです。リターン・キーを押すとつぎの面に飛びます。ただし，今までに行った最高の面までです。

おやおや，ブロックの説明を忘れましたね。ブロック(雲)は3種類あります。一つは普通のやつで，もう一つは上を通ると空白になる雲（小さな雲がたくさん集まっているやつ），もう一つは上を通ると，一定時間止まってしまう雲です。

スコアが3000点をこえると1人増え，以後2000点ごとに増えていきます。

ではがんばってください。

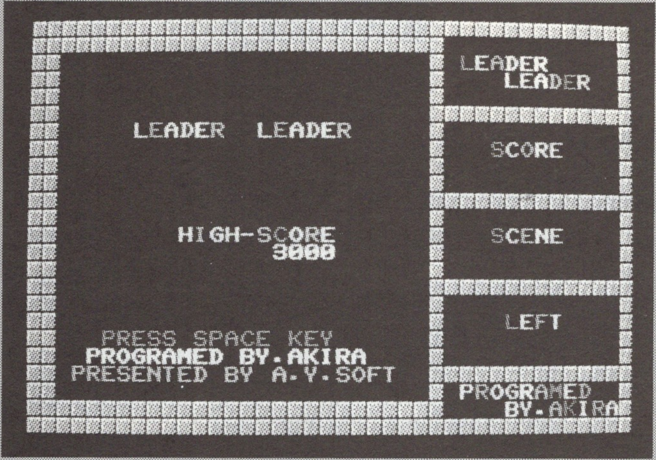
プログラム中のコントロール・コードのだしかた

POKE＆H01A2，＆HB7⏎とダイレクトで入力後，ESC キーを1回押した後にカーソル・キーを押すと，その向きの矢印がでます。

むずかしいかな？ 最後のメッセージ

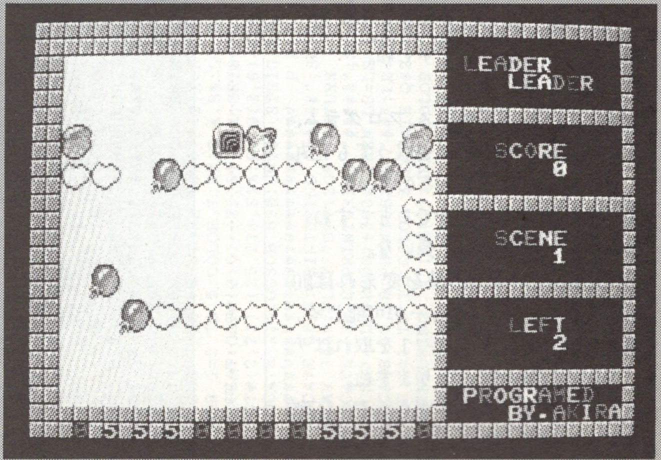
ちょっとむずかしすぎるよ，これ，って言う人は，790行のWAの値を多くしてください。

簡単すぎるという人はWAの値を少なくしてください。ただ0以下にはしないように。



▲《写真1》タイトル画面です。ジョイスティック，キーボード両方対応とはとっても親切

▼《写真2》ハット君をうまく誘導してパンをすべて食べさせてから出口へたどりつかせればいいんだ



★せっかくX68Kを買ったのにディスプレイがなくて使えないよ～。影さん，僕にディスプレイをください。(福島県相馬市・日下祐一16才)……【影：まだまだ甘いな。私なんか，ディスプレイがなくても，ほーら，ビューン，ビューン，……うっ，つまらん。】

プログラムについてですが，面データは6進数圧縮をほどこしてありますので打ちにくいかもしれません。打ちにくいな，これ，と思った人，ごめんなさい。

また今度のプログラムも手直しが多かったのでリストが汚いです。すいません。

リスト2のファイル・ネームは必ず，“LEADER”としてください。

みなさん，今度のゲームはいかがでしたか。俺，見るのは好きだけど，打ちこむのは面倒くせぇよ。という人もだまされたと思って打ってみてください。

最後に面作りを手伝ってくれた島野君，加藤君ありがとう。

●**追伸**――タイトルでジョイスティックのトリガーを押せば，ジョイスティックで遊べます。またリターン・キーを押せば4面，8面，12面，16面，20面のどこかに飛びます。ただしこれは，今までいった最高の面に最も近い面です。

《第1表》変数表

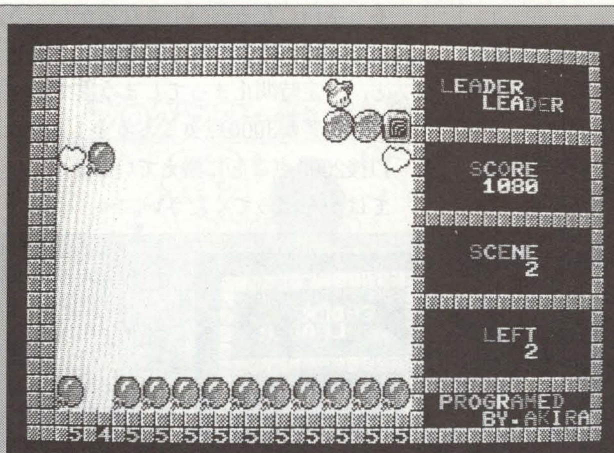
CX	カーソルX座標
G, GG	パンのフラグ
SN, MS	シーン数
BA(n)	風船の浮上させられる回数
EX, EY	ハット君のX，Y座標
SC	スコア
HI	ハイスコア
BY(n)	風船のY座標
C$(n)	キャラクター
LE	チャンス(レフト)
WA	WAITの時間
MS	今までいった最高面数

CHECKER FLAG

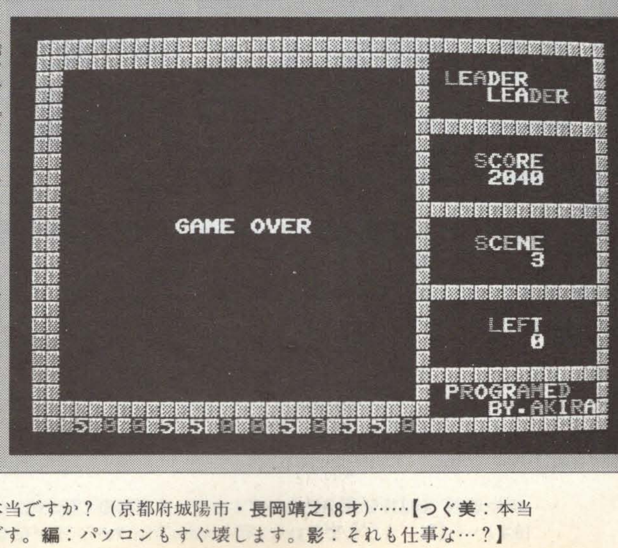
Dr.D：ほう。
編：ほほう。
影：ほほうほう。
Dr.D：うむ，じつに良くできておる。
編：見た目もきれいですしね。
影：私，きれい？
Dr.D：ゲーム・バランス，プログラム，キャラクター，どれを取っても花丸をあげたくなってくるのう。
編：申し分ないデキってことですね。
影：リストがちょっと長いな。
Dr.D：920行のMSの値を変えれば20面までのコンティニューが可能じゃ。
編：350行のLE＝LE－1を取ればチャンスが減らなくなりますね。
影：面データは入力しずらいぞ。圧縮もいいけど，あっしもよろしく。

《リスト1》キャラクター定義プログラム・リスト

```
100 WIDTH 40:INIT:CLS 4:PRINT "WAIT":DEFINT A-X:RESTORE
110 FOR I=220 TO 255:READ A$,B$,C$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(A$+B$+C$):NEXT
120 FOR I=32 TO 90:A$="":FOR J=1 TO 8:A=ASC(MID$(CGPAT$(I),J,1))
130 A$=A$+CHR$(A OR A*2):NEXT:DEFCHR$(I)=A$+A$+A$
140 LOCATE 0,0:PRINTUSING "COUNTER ##";58-(I-32):NEXT:RUN "LEADER"
150 '    ┌──────16──────┐ ┌──────16──────┐ ┌──────16──────┐
160 DATA E0DFBF7F78737634,001F3F7060606060,E0DFA04040404000
170 DATA 0703FDF60AF20AF2,00F8FC0E06060606,0703010000000000
180 DATA 3535353530009FC0,60606060707F3F00,00000000000080C0
190 DATA 8A3242420206FD03,060606060EFEFC00,0000000000000103
200 DATA F0E0C1C386868480,50A75F9F3FBF3FBF,F0E0C1C386868480
210 DATA 0F07C38509042A54,05E2F9FCFDFEFEFE,0F07C38101000000
220 DATA 80C0B04A88A956BF,3F9F3F7F9B89540A,80C0B04880A056BF
230 DATA AA54A955AB471FFF,FEFEFDFCF9E215AA,000001010307 1FFF
240 DATA FCE3DFBC707000AA,54A35F3F7F7F7F3F,FCE3DDA450400080
250 DATA 0FE3A110641249A0,05F2FDFEFEFEFCFE,0FA301040A00154A
260 DATA 040000000080C0F0,7F7F7F7F7FBF4FA0,517A556B75AECFF0
270 DATA 4804000103070F3F,FEFEFEFCF9F2C52A,14AA54A973A7CF3F
280 DATA FFF7E9DEBF7F7F7F,55A249983E7F7F7D,FFF7E9DEBF7F7F7F
290 DATA FFFF8F77F9FEFEFE,55AA0562F1FEFEFA,FFFF8F77F9FEFEFE
300 DATA 7FBFBFDFE3FCFFFF,7EBF178A41A855AA,7FBFBFDFE3FCFFFF
310 DATA FDFDF3CFBF7FFFFF,F5E8518A152A55AA,FDFDF3CFBF7FFFFF
320 DATA FFF2A00F576A352A,55A20D5DFF7F1F7D,FFF2AD5FFF7F3F7F
330 DATA FFFF7F1783A951AC,55AA558229F4FDFE,FFFF7F97ABFDFDFE
340 DATA 553BADD3F6F9FEFF,FF6E078551A854AA,FF7FAFD7F7F9FEFF
350 DATA 50AD5373974FBFFF,FCF8F9DA650A15AA,FCFDFBFBF74FBFFF
360 DATA FFC7BB7D7EBDEADF,558229783E986083,FFC7BB7D7EBDEADF
370 DATA CBB57E7DBED5ABF7,41B4767C1604A1D2,CBB57E7DBED5ABF7
380 DATA BB7D7EBF7FBEC5FB,3B78743E5DAA45AA,BB7D7EBF7FBEC5FB
390 DATA FBF7A3557EDDEBFF,F97201147E8841AA,FBF7A3557EDDEBFF
400 DATA C3CBC99D9D9D9C3E,418A499819981830,C3CBC99D9D9D9C3E
410 DATA 3E3E3E3E7F7FF5FB,3834383468740000,3E3E3E3E7F7F0000
420 DATA FFFF83385F2B572F,55AA01000100000C,FFFF83284601400C
430 DATA FF873B7DFDBEDAF5,5582214081C02010,FF8733695124C821
440 DATA 9BC5C28580D2E5F8,0F9F57B53D8D42A8,8FDFD7B5BDDFE7F8
450 DATA EBF3FB7B5BB70F7F,118AC1E2A142852A,0393CBEBE3E78F7F
460 DATA FFE1DCBEBF7D5BAF,55A0448201030488,FFE1CC968A241384
470 DATA FFFFC11CFAD4EAF5,55AA410080000030,FFFFC11462800231
480 DATA D7CFDFDEDAEDF0FE,4891438745A251AA,C0C9D3D7C7E7F1FE
490 DATA D9A343A1014BA71F,F1FAE9ACBDB2450A,F1FBEBADBDFBE71F
500 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,55AA55AA55AA55AA,FFFFFFFFFFFFFFFF
510 DATA FEAAD4AAD4AAD400,FEAAD4AAD4AAD400,FEAAD4AAD4AAD400
```



▲《写真3》2面は1回，風船を動かすだけで…

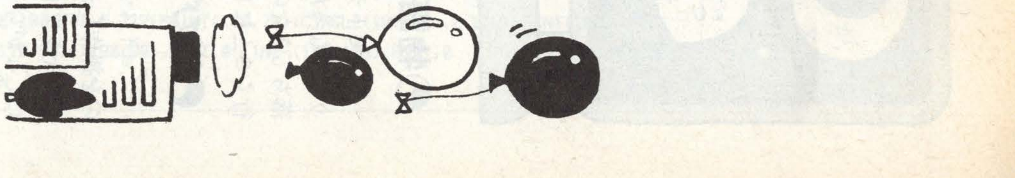


▶《写真4》ゲーム・オーバー。全20面，君に解けるかな？

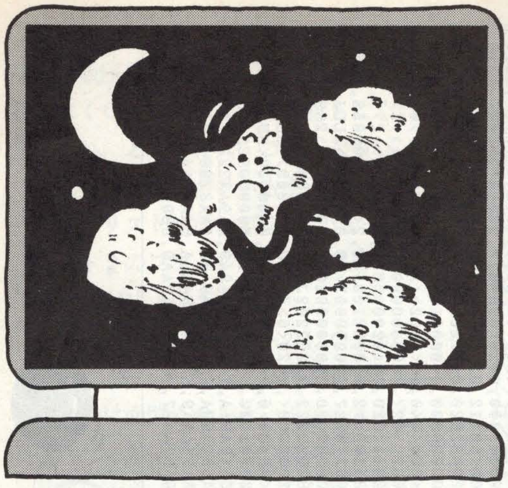
★初投稿です。影さんのくわしい資料求む！要注意人物というのは，本当ですか？（京都府城陽市・長岡靖之18才）……【つぐ美：本当です。仕事もせずにゲームばっかりやってます。影：それが仕事なんです。編：パソコンもすぐ壊します。影：それも仕事な…？】

《リスト2》LEADER LEADERのメイン・プログラム・リスト

```
10 WIDTH 40:INIT:CLS 4:INIT:CLEAR:CLICKOFF:REPEATON:DEFINT A-X:GOSUB 900
20 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥    M A I N    ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
30 FOR I=1 TO WA:NEXT:ST=STICK(S):XX=CX:CX=CX+(ST=4 AND CX>1)-(ST=6 AND CX<12)
40 IF INKEY$(0)=CHR$(27) THEN 330 ELSE IF G=GG THEN  CX=XX:GOTO 380
50 IF INKEY$(0)=CHR$(13) AND MS>SN THEN GOSUB "CLS":SN=SN+1:GOTO 430
60 ON -SGN(STRIG(S)=-1   AND BA(CX)>0)  GOSUB 240
70 LOCATE XX*2,22:PRINT ZZ$:LOCATE CX*2,22:COLOR 2:PRINT ZZ$:COLOR 7
80 X=EX:Y=EY:XX=X:YY=Y:C=INSTR(Z3$,SCRN$(X,Y+2,1)):EN=EN-1:J=0:IF EN>0 THEN 30
90  IF C=1 THEN Y=Y+2:J=1  ELSE IF C=2 THEN EN=20:LOCATE X,Y+2:PRINT C$(2)
100 IF C=3 THEN 330      ELSE A=0:B=2:ON C-3 GOSUB 160,200,150,210
110 A=2*(D=1)-2*(D=2):B=0:C=0::IF J=1 THEN A=0 ELSE C=INSTR(Z2$,SCRN$(X+A,Y,1))
120 IF J=0 AND C=0 THEN D=D*2 MOD 3 ELSEIF C=1 THENX=X+A ELSEONC-1 GOSUB150,210
130 LOCATE XX,YY:PRINT C$(0):LOCATE X,Y:PRINT E$(D):EX=X:EY=Y:GOTO 30
140 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥      SUB JOB    ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
150 LOCATE X+A,Y+B:PRINT C$(0):G=G+1:SC=SC+10:GOSUB 520:PLAY P1$:X=X+A:RETURN
160 Y1=BY(X/2):Y2=Y1:F=INSTR(Z4$,SCRN$(X,Y1+2,1)):CC=6
170 IF F=1 THEN Y1=Y1+2 ELSE IF F=2 THEN GOSUB 190
180 LOCATE  X,Y2:PRINT C$(0):LOCATE X,Y1:PRINT C$(CC):BY(X/2)=Y1:RETURN
190 LOCATE  X,Y2:PRINT C$(0):BA(X/2)=0:GOSUB 550:CC=0:PLAY"O5V15G3FE":RETURN
200 LOCATE X,Y+2:PRINT C$(0):SC=SC+20::GOSUB 520:PLAY P2$:RETURN
210 IF G+1=GG THEN G=G+1:LOCATE X,Y:PRINT C$(0):SC=SC+100:GOSUB 520:D=D*2 MOD 3
220 D=D*2 MOD 3:RETURN
230 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥     F L O A T   ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
240 X=CX*2:Y=BY(CX):REPEAT:YY=Y:A$=SCRN$(X,Y-2,1):C=INSTR(Z1$,A$)
250 IF C=0 THEN 290 ELSE IF C>1 THEN 260 ELSE Y=Y-2:GOTO 290
260 IF Y=2 THEN 290 ELSE A$=SCRN$(X,Y-4,1):F=INSTR(Z2$,A$)
270 IF F=0 THEN 290 ELSE Y=Y-2:A=0:B=-2:ON F-1 GOSUB 150
280 A$=SCRN$(X,Y,2)+Z$+SCRN$(X,Y+1,2):LOCATE X,Y-2:PRINT A$
290 LOCATE X,YY:PRINT C$(0):LOCATE X,Y:PRINT C$(6):FOR I=1 TO WA:NEXT
300 UNTIL  STRIG(S)=0:BA(CX)=BA(CX)-1:BY(CX)=Y:J=0:IF EX=X AND C>1 THEN EY=Y-2
310 GOSUB 550:RETURN
320 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥      M I S S    ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
330 GOSUB "CLS":LOCATE 11,11:COLOR 7:PRINT "MISS !!":LOCATE CX*2,22:PRINT ZZ$
340 PLAY "O6V12"+P4$+":O4V13"+P4$+":O2V15"+P4$:      IF SC>HI THEN HI=SC
350 LE=LE-1:IF LE>-1 THEN "START" ELSE LOCATE 10,11:IF MS<SN THEN MS=SN
360 PRINT "GAME OVER":I=0:REPEAT:I=I+1:UNTIL STRIG(S)=-1 OR I>500:GOTO "TITLE"
370 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥     C L E A R   ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
380 GOSUB "CLS": LOCATE  12,11:PRINT "CLEAR":BO=(101-TIME)
390 IF BO<0 THEN LOCATE  10,14:COLOR 2:PRINT "NO BONUS":BO=0 ELSE GOSUB 500
400 A$="-B2RDRCRERDRFRERGRFRARGRBRGV11GV10GV9GV8GV15+CV12+CV11+CV10+CV8+CV6+C"
410 PLAY 500:PLAY "O6V12"+A$+":O4V13"+A$+":O3V15"+A$:SN=SN+1:BO=BO+(BO MOD 2=1)
420 IF BO>0  THEN FOR I=1 TO BO¥2:SC=SC+20:BO=BO-2:GOSUB 500:NEXT:PLAY 500
430 IF SN<21 THEN GOSUB 520:GOSUB "SCENE":GOTO 620
440 GOSUB "CLS":RESTORE 1020:C=2:X=6:MS=1:READ A$:LOCATE X,4:GOSUB 590
450 FOR I=2 TO 5:COLOR 7:READ A,B$:LOCATE A,I*4:PRINT B$:NEXT
460 REPEAT:GET@(2,6)-(25,6),S1%:GET@(2,7)-(25,21),S2%:C=C MOD 7+1
470 PUT@(2,21)-(25,21),S1%:PUT@(2,6)-(25,20),S2%
480 LOCATE X,4:GOSUB 590:UNTIL STRIG(S)=-1:GOTO "TITLE"
490 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥     P R I N T   ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
500 LOCATE 30,8:PRINTUSING "#####";SC:LOCATE 9,14:PRINTUSING"BONUS ####";BO*10
510 PLAY 7500:PLAY "O7V12G0":RETURN
520 LOCATE   30,8:PRINTUSING "#####";SC:LOCATE 33,13:PRINTUSING "##";SN
530 IF SC>=(LS*2000)+3000 THEN LS=LS+1:LE=LE+1:PLAY P3$
540 LOCATE 33,18:PRINTUSING "##";LE:RETURN
550 FOR Q=1 TO 12:COLOR 5:LOCATE Q*2+1,23:IF BA(Q)<1 THEN COLOR 2
560 PRINTUSING "#";BA(Q):NEXT:COLOR 7:RETURN
570 LABEL "CLS":FOR I=0 TO 9:LINE (2+I,2+I)-(25-I,21-I)," ",B:NEXT
580 LOCATE CX*2,22:COLOR 7:PRINT ZZ$:RETURN
590 FOR J=1 TO LEN(A$):B$=MID$(A$,J,1):COLORC:PRINTB$;:C=C MOD 7+1:NEXT:RETURN
600 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥     S T A R T   ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
610 LABEL "START":INIT:CGEN 1:FOR I=1 TO 20:LOCATE 2,I+1:PRINT S$(I):NEXT
620 FOR I=1 TO 12:BY(I)=BBY(I)*2+2:BA(I)=5:NEXT:G=0:CX=1
630 FOR I=1 TO 12:LOCATE I*2,BY(I):IF BBY(I)>9 THEN BA(I)=0 ELSE PRINT C$(6)
640 NEXT:D=2:EX=EEX*2+2:EY=EEY*2+2:EN=0:LOCATE EX,EY:PRINT E$(D)
650 GOSUB 520:GOSUB 550:PLAY 500:A$="V14B3V12BV14GV12GV14FV12FV14AV12AV10AV8A"
660 B$="V15+CV13+C V15+CV13+C V15+CV14+CV13+CV12+CV10+CV9+CV8+CV6+C"
670 PLAY "O3"+A$+B$+":O5"+A$+B$:COLOR 7:TIME=0:GOTO 20
680 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥     T I T L E   ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
690 LABEL "TITLE":INIT:CLS:CGEN 1:LINE (0,0)-(39,23),"〒",BF:RESTORE 990
700 LINE (2,2)-(25,21)," ",BF    :LINE (27,21)-(38,22)," ",BF
710 FOR I=1 TO 19 STEP 5         :LINE (27,I)-(38,I+3)," ",BF:NEXT
720 FOR I=2 TO 22 STEP 5:READ X,A$:LOCATE X+27,I:C=2:GOSUB 590:NEXT
730 FOR I=1 TO 2:READ X,Y,C$:A$=C$:LOCATE     X,Y:C=3:GOSUB 590:NEXT
740 FOR I=1 TO 3:READ X,Y,C,A$:LOCATE X,Y:COLOR C:PRINT A$:NEXT:COLOR 7
750 LOCATE 15,13:PRINTUSING "#####";HI:S=1:A=0:C=3:A$=C$:FS=0
760 REPEAT:S=S*2 MOD 3:ST=STRIG(S-1):C=C MOD 7+1:LOCATE 7,6:GOSUB 590
770     IF INKEY$(0)=CHR$(13) THEN FS=MS¥4:ST=-1:S=1:A=1
780 UNTIL ST=-1:S=S-1:SC=0:SN=FS*4-(A=0):LE=2:LS=0:RESTORE 1060
790 ON FS RESTORE 1090,1130,1170,1210,1250:GOSUB "SCENE":WA=80:GOTO 620
800 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥     S C E N E   ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
810 LABEL "SCENE":INIT:CGEN 1:LINE(2,2)-(25,21),"生",BF:CONSOLE 2,21,2,25:GG=1
820 FOR J=1 TO 5:READ D$:FOR I=1 TO 12:A$=MID$(D$,I,1):F=ASC(A$)-48
830 W(1)=F¥6:W(2)=F-W(1)*6:FOR Q=1 TO 2:IF W(Q)=1 THEN GG=GG+1
840 PRINT C$(W(Q));:IF POS(0)>25 THEN PRINT:PRINT
850 NEXT:NEXT:NEXT:READ A$:A=VAL("&H"+MID$(A$,1,1)):B=VAL("&H"+MID$(A$,2,1))
860 EEX=A:EEY=B:C=VAL("&H"+MID$(A$,3,1))*2+2:D=VAL("&H"+MID$(A$,4,1))*2+2
870 LOCATE C,D:PRINT C$(7):FOR I=1 TO 20:S$(I)=SCRN$(2,I+1,24):NEXT
880 FOR I=1 TO 12:A$=MID$(SN$(SN),I,1):BBY(I)=VAL("&H"+A$):NEXT:CONSOLE:RETURN
890 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥    CHARACTER    ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
900 DIM C$(7),E$(2),BA(12),BY(12),S$(20),BBY(12),S1%(50),S2%(800),W(2),SN$(20)
910 RESTORE:Z$="↓←←":FOR I=0 TO 7:READ A$,B$:C$(I)=A$+Z$+B$+"↑":NEXT
920                FOR I=1 TO 2:READ A$,B$:E$(I)=A$+Z$+B$:NEXT:HI=3000:MS=1
930 RESTORE 1260: :FOR I=1 TO20:READ SN$(I):NEXT:P1$="O5V15C2EG:O6V15E2GB"
940 P4$="B4AGFEDCEC2V10CV9CV8CV6C":P2$="O2V15C3G:O4V12E3E:O6V10G3C"
950 P3$="O7V15F1V13FV12FV11FV10FV9FV8FV6F:O6V15B1V13GV12GV11GV10GV9GV8GV6G"
960 ZZ$="〒〒":Z1$="生月秒":Z2$="生◆ワ":Z3$="生 ▬水●▒◆ワ":Z4$="生水":GOTO "TITLE"
970 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥      D A T A    ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
980 DATA 生生,生生,◆♣,▲,×▀,▪ ▀,▄▀,▜□,▒土,金木,水水,火火,●○,♠♥,ワン,゛゜,月日,時分,秒年,円人
990 DATA 1,LEADER←←←↓LEADER,3,SCORE,3,SCENE,4,LEFT,1,↑PROGRAMED↓←←←←←←BY.AKIRA
1000 DATA 10,12,HIGH-SCORE,7,6,LEADER  LEADER,5,18,2,PRESS SPACE KEY
1010 DATA 4,19,7,PROGRAMED BY.AKIRA,3,20,1,PRESENTED BY A.Y.SOFT
1020 DATA CONGRATULATIONS,4,THANK YOU AND GOOD BY
1030 DATA 3,PROGRAMMED AND PRODUCED,6,BY AKIRA YOSHIKAWA
1040 DATA 3,PRESENTED BY A.Y.SOFT
1050 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥  SCENE DATA  ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1060 DATA 000000000000,600001>0>><2,000002000002,00000202>>>>,000000000000,6252
1070 DATA 000000177776,<00002000000,000000000000,000000000000,000000000000,01B1
1080 DATA 0000002>><00,0002<>080000,2>100<0<2<6<,1020<02<20<0,0000<0A>><<>,B181
1090 DATA 0000002>>>><,00000<00006<,2>@<<<200<0<,216<0<2>><0<,N0000<>>>><<,B026
1100 DATA 200000200001,02<0>2620020,>00000022>0>,600100>2>>0>,600200>2>>S>,6864
1110 DATA 020020202200,02020122212>,020200222200,021200002000,000200>>>02>,B810
1120 DATA 0000002><2><,20000<000000,00000000JJ00,0020<00H2020,20800<22200<,5299
1130 DATA 0<0000<<0000,0<00006<0000,<00000<60112,0><2@000<000,60=000<S>0S2,B800
1140 DATA 000000200220,0<0<22022020,00H020082620,0<0<20200220,0000002>2>2>,60B1
1150 DATA 0000>0000200,000<0>002000,00<000020000,0<0000>00000,00000000SSSS,B109
1160 DATA 600001>>>@<2,06=0<02<<6<0,0000<000<0<0,00<0<02><><0,0000002>>>0>,B844
1170 DATA 071766>0200B,000000000000,00100620>02<,000000000000,0000002>>>>>,B800
1180 DATA 0000000><0@<,20<040200080,22>02021<020,0@<020000000,0000002>>2><,9811
1190 DATA 00002>200012,0@><D2000<20,000<8120D<>2,200022100<00,2<2<0000005S,5459
1200 DATA 0600002>0000,100600002>00,0000062<002?,000000002>00,000000P>4LLJ,B824
1210 DATA 000000000000,<01000222002,600000>00000,000000002000,600200>>>2SS,01B2
1220 DATA 001010>22222,022222022222,028882022222,02222202JJJ2,000000>22222,0800
1230 DATA 670200@>>0><,0000600000=0,00002000000<,S620<6><0<2H,000000>?5SSS,0880
1240 DATA 000000<4LLLJ,600000H07700,64LL<0H<00>0,6<7720H0LL2H,0<00000<SS2<,00B0
1250 DATA 000020000001,4JD>2J002000,00200000><00,6H00000J0F00,000000S2S<AS,4464
1260 DATA A673AAAA233A,999999999999,7AA76AA9A91A,7AAAAAA8A9A9,AA9AA222774A
1270 DATA 5A6A7A8A9AAA,9A969A9AAAA9,A9AAA699A89A,9AAA9AAA9A5A,AAA87884681A
1280 DATA 9563A7A5998A,9A771A7773A5,9AAAAA91AAA9,5A688AA8AA5A,6AAA9AAA7AAA
1290 DATA A1456A97654A,AA9A9A9A9A9A,A5A79A67AA87,9949AAAA9AA9,889488A9788A
```



★このハガキが本当にデンパに届いてるのか？届いてるならその証明として載せるがいい。(北海道旭川市・SUPERポプラ14才)……【影：そんなことで，この私がだまされると思ってるのか。編：だまされてますよ。しっかり。影：うん？100号記念だからな。】



X1turboシリーズ(CZ-8FB02)用

ヒトデは人ではない。そのココロは…スクロール・アクション

月に帰りたいヒトデちゃん

HARU

◐物語

　変なヒトデちゃんはある日突然月へ帰りたくなった。そのときちょうど隕石(いんせき)が落ちてきたので，ジャンプしながら上へ行くことにした。

◐遊びかた

　ジョイスティックでヒトデのようなものを操作します。レバーで左右，トリガでジャンプします。降ってくる星を足場にしながら一番上まで行けばクリアです。下に落ちればミスです。

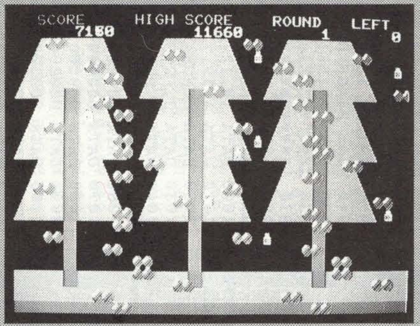
　また，時計を取るとスクロールが遅くなり，ドリンクを取るとジャンプできる

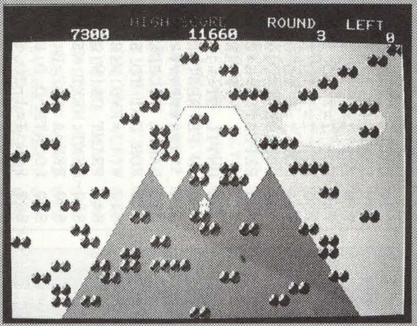


◀《写真1》タイトル画面。きみは月に帰ることができるかな？

▼《写真2》降ってくる星を足場にして，上に登れ登れ。ドリンクを取ると，ジャンプ力アップだ！

▼《写真3》富士山をバックに，ひた登るヒトデちゃん。落ちる前の面にもどされるゾ

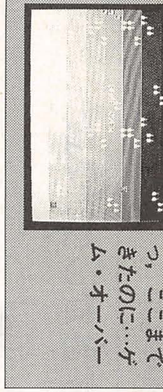




月に帰りたいヒトデちゃんのプログラム・リスト

```
100 '◆◆◆◆◆◆ 月に帰りたいヒトデちゃん  BY  HARU  ◆◆◆◆◆◆◆◆
110 INIT:WIDTH 40,25,0,2:CLS4:DEFINT A-Z:KLIST0:KMODE1:CONSOLE 0,25:CGEN1
120 IF MID$(CGPAT$(65),9,1)="8" THEN 220
130 FOR I=32 TO 90:A$="":FOR J=1 TO 8:A=ASC(MID$(CGPAT$(I),J,1))
140 A$=A$+CHR$(A OR A*2):NEXT:DEFCHR$(I)=A$+A$+A$:NEXT
150 DEFCHR$( 32)=HEXCHR$("000000000000000000000000000000000000000000000000")
160 DEFCHR$(177)=HEXCHR$("101038387C7C7C380000000020203000101038387C7C7C38")
170 DEFCHR$(178)=HEXCHR$("183CFFFF7E7EFFE7183CFFDB5A7EFFE7183CFFDB5A7EFFE7")
180 DEFCHR$(179)=HEXCHR$("303061C2050A14283C7EFEFDFAF56A143040808000000000")
190 DEFCHR$(180)=HEXCHR$("82002C6E627E3C00DBFFEFEFE3FF7EBDC3C32C6E627E7E81")
200 DEFCHR$(181)=HEXCHR$("00241C3E3E3E3E3E3C3C387C4040407C00183C7E4242427E")
210 DEFCHR$(182)=HEXCHR$("FFE7E781E7C399FF0018187E183C6600018187E183C6600")
220 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆  TITLE  ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
230 CLS4:PALET@ 0,0,0,0,0,0,0,0:COLOR 7
240 SYMBOL(50,30),"月に帰りたい",2,3:SYMBOL(50,80),"ヒトデちゃん",2,3
250 SYMBOL(51,30),"月に帰りたい",2,3:SYMBOL(51,80),"ヒトデちゃん",2,3
260 PALET@ 0,0,0,0,7,0,5,1:IF STRIG(1) THEN 310
270 FOR I=30 TO 150:LINE(50,I  )-(240,I  ),XOR,1,BF
280               LINE(50,I- 5)-(240,I- 5),XOR,2,BF
290               LINE(50,I-15)-(240,I-15),XOR,2,BF
300               LINE(50,I-20)-(240,I-20),XOR,1,BF:NEXT
310 LINE(50, 30)-(240, 10),PSET,0,BF
320 LINE(50,150)-(240,130),PSET,0,BF:PALET
330 COLOR 2:LOCATE 9,19:PRINT"PUSH TRIGER BUTTON"
340 COLOR 6:LOCATE 7,22:PRINT"1990 PROGRAMED BY HARU"
350 I=0:WHILE STRIG(1)=0:I=I+1:IF I>1000 THEN 260 ELSE WEND:SC=0:RO=1:LE=2
360 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆  INIT  1  ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
370 CLS4:PALET@ 0,0,0,0,0,0,0,0:IF RO>3 AND RO<7 THEN O$="ア" ELSE O$="ウ"
380 ON RO GOSUB 880,950,1020,1090,1140,1250,1360:I$=O$+O$:IF RO=7 THEN I$=O$
390 IF RO=5 OR RO=6 THEN PALET@ 0,0,0,3,0,5,6,7 ELSE PALET
400 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆  INIT  2  ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
410 COLOR 7:CLS:X=19:Y=12:JD=4:TC=0:SP=9-RO:PLAY 1000:RESTORE
420 DATA SCORE,2,2, HIGH SCORE,4,12, ROUND,6,26, LEFT,5,34
430 FOR I=1 TO 4:READ A$,A,B:COLOR A:LOCATE B,0:PRINT A$:NEXT:COLOR 7:GOSUB 660
440 FOR I=1 TO 70:A=INT(RND*36):B=INT(RND*22)+2:LOCATE A,B:PRINT I$:NEXT
450 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆  MAIN  ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
460 A=STICK(1):B=STRIG(1):SC=SC+1:GOSUB 670:VX=(A=4 AND X>0)-(A=6 AND X<38)
470 TC=TC+1:A$=SCRN$(X,Y+1,1):IF B AND A$=O$ THEN JP=1:JF=0
480 IF TC=300 THEN SP=2
490 IF B AND JP AND JF<JD THEN JF=JF+1 ELSE JP=0:JF=0
500 IF JF THEN VY=-1 ELSE VY=-(A$<>O$)
510 A$=SCRN$(X+VX,Y+VY,1):IF A$<>O$ GOSUB 680 ELSE VX=0:VY=0
520 LOCATE X,Y:PRINT" ";:X=X+VX:Y=Y+VY:LOCATE X,Y:PRINT"イ";:IF Y=24 THEN 750
530 S=(S+1)MOD SP:IF S=0 GOSUB 570
```

★アンケート・ハガキでグレード・アップ計画を書く欄があるがほしいのをくれるんですか？だったらもっと高いの書いときゃ良かったな。(京都府長岡京市・早乙女淑貴17才)…【影：グレード・アップ計画なら，やはりPC-98をPC-108ぐらいにしたいもんですなあ。】



◀《写真4》くっ，ここまできたのに…ゲム・オーバー

高さが増し，大の字を取ると１ＵＰします。

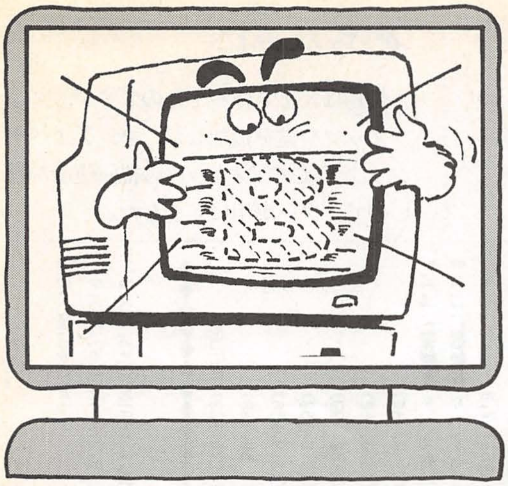
なお，これらの効果は面クリアやミスをすると消えてしまいます。操作性が非常に悪いですが，がんばってください。

◐ちなみに

最初はＸ１で作ってたのですが，グラフィックや雷を追加したため，Ｘ１ベーシックではグラフィックの描画速度が遅いので，ターボ用にしました。

```
540 IF Y=24 THEN 750 ELSE IF Y=2 THEN 790
550 IF RO=5 OR RO=6 GOSUB 1190:IF POINT(X*8+3,Y*8+3)=TH THEN 730
560 GOTO 460
570 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ SCROLL ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
580 A=RND*39:IF SCRN$(X,Y+1,1)<>O$ THEN LOCATE X,Y:PRINT" " ELSE Y=Y+1
590 B=RND*36:LOCATE B,2:PRINT CHR$(15);I$:LOCATE (B+19)MOD 39,2:PRINT I$
600 IF RND>.8 AND JD< 7 THEN LOCATE (A-(A>X-5 AND A<X+5)*10)MOD 39,2:PRINT"オ"
610 IF RND>.9 AND SP< 4 THEN LOCATE A,2                              :PRINT"I"
620 IF RND>.9 AND LE<15 THEN LOCATE (A-(A>X-5 AND A<X+5)*10)MOD 39,2:PRINT"カ"
630 A$=SCRN$(X,Y,1):IF A$=O$ THEN Y=Y+1 ELSE GOSUB 680
640 RETURN
650 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ SUB ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
660 LOCATE 17,1:PRINT USING"######0";HS:LOCATE 30,1:PRINTUSING    "##";RO
670 LOCATE 37,1:PRINT USING    "##";LE:LOCATE  4,1:PRINTUSING"######0";SC:RETURN
680 ON ASC(A$)-179 GOTO 720,700,710
690 RETURN
700 JD=JD+1:SC=SC+50:PLAY"O7C0DEG:O6G0FEC":RETURN
710 LE=LE+1:GOSUB 670:PLAY"O6C1DEFGAB:O7C1DEFGAB":RETURN
720 SP=SP+1:PLAY"O5C0DEFG":RETURN
730 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ MISS !! ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
740 PAUSE10:PALET@ 0,0,0,3,0,5,6,7
750 PLAY 150:PLAY"O4B0AGFEDC:O3B0AGFEDC":COLOR 3
760 LE=LE-1:LOCATE15,12:PRINT" MISS !! ":PAUSE20:IF LE>=0 THEN 400
770 LOCATE 13,12:PRINT" GAME OVER ":IF SC>HS THEN HS=SC
780 I=0:WHILE STRIG(1)=0 AND I<400:I=I+1:WEND:GOTO 220
790 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ CLEAR ! ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
800 COLOR 6:LOCATE 12,12:PRINT" ROUND CLEAR !":SC=SC+200
810 PAUSE 20:RO=RO+1:IF RO=8 THEN 820 ELSE 370
820 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ ENDING ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
830 FOR I=2 TO 24:LINE(0,I)-(39,I)," ",BF:PAUSE1:NEXT:SC=SC+500
840 LOCATE 17,11:PRINT"イ":COLOR 4:LOCATE 11,17:PRINT" CONGRATULATIONS !"
850 PAINT(187,70),7,7:CIRCLE(189,72),3,0,,0,180:COLOR 7
860 FOR I=9 TO 22:LOCATE 24,I:PRINT CHR$(32,29,31,177):PAUSE5:NEXT
870 RO=1:GOTO 370
880 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ ROUND 1 ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
890 LINE(0,170)-(319,190),PSET,4,BF:LINE(0,191)-(319,199),PSET,2,BF:COLOR 4
900 FOR I=0 TO 2:A=I*100           :LINE (A+20,16)     -(A   , 56)
910 LINE-(A+20, 56):LINE-(A   , 96):LINE-(A+20,96):LINE-(A   ,136)
920 LINE-(A+20,136):LINE-(A+90,136):LINE-(A+70,96):LINE-(A+90, 96)
930 LINE-(A+70, 56):LINE-(A+90, 56):LINE-(A+70,16):LINE-(A+20, 16)
940 PAINT(A+50, 70):LINE(A+40,50)-(A+50,180),PSET,2,BF:NEXT:RETURN
950 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ ROUND 2 ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
960 LINE(0,16)-(319,199),PSET,1,BF:COLOR 4
970 FOR I=0 TO 2:A=I*100           :LINE (A+45, 79)     -(A   ,159)
980 LINE-(A+20,159):LINE-(A    ,199):LINE-(A+20,199):LINE-(A+90,199)
990 LINE-(A+70,159):LINE-(A+90,159):LINE-(A+45, 79):PAINT(A+45,180):NEXT
1000 COLOR 5:LINE(  0,16)-(  40, 16):LINE-(  0,  56):PAINT(   0, 30)
1010         LINE(319,16)-( 280, 16):LINE-(319,  56):PAINT( 319, 30):RETURN
1020 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ ROUND 3 ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
1030 LINE(  0, 16)-(319,199),PSET,5,BF:COLOR 1
1040 LINE( 40,199)-(140, 60):LINE-(180, 60):LINE-(280,199)
1050 LINE(112,100)-(128,120):LINE-(144,100):LINE-(160,120):LINE-(176,100)
1060 LINE          -(192,120):LINE-(208,100)
1070 CIRCLE( 50,100),40,7,,.3:PAINT( 50,100):PAINT(160,150),1
1080 CIRCLE(260, 70),40,7,,.4:PAINT(260, 70):PAINT(160, 70),7,1:RETURN
1090 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ ROUND 4 ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
1100 RESTORE 1130:FOR I=16 TO 199 STEP 46:READ A$,B$
1110 LINE(0,I    )-(319,I+22),PSET,BF,HEXCHR$(A$)
1120 LINE(0,I+23)-(319,I+45),PSET,VAL(B$),BF:NEXT:RETURN
1130 DATA 550000000000,16,AA0000FF0000,1,FF0055FF0000,21,FF00AAFF00FF,5
1140 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ ROUND 5 ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
1150 FOR I=0 TO 2:SCREEN,,I+1:A=I*100+10
1160 LINE(A+40,16)-(A+20,100):LINE-(A+50,80):LINE-(A    ,199)
1170 LINE(A+40,16)-(A+60, 16):LINE-(A+40,70):LINE-(A+70, 60):LINE-(A+20,199)
1180 PAINT(A+50,20),1:NEXT:SCREEN,,0:RETURN
1190 R5=(R5+1)MOD 31:IF R5=0 OR R5 MOD 10<>0 THEN 1240
1200 ON R5¥10-1 GOTO 1220,1230
1210 PALET@ 1,6,1,3,1,5,6,7:TH=1:RETURN
1220 PALET@ 1,1,6,3,1,5,6,7:TH=2:RETURN
1230 PALET@ 1,1,1,3,6,5,6,7:TH=4:RETURN
1240 PALET@ 0,0,0,3,0,5,6,7:TH=9:RETURN
1250 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ ROUND 6 ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
1260 LINE(90,30)-(204,80),PSET,3,BF:LINE(88,28)-(205,81),PSET,7,B
1270 SYMBOL(91,41),"１００万ボルト",1,1,0:SYMBOL(91,57),"ウルトラ発電機",1,1,0
1280 SYMBOL(90,40),"１００万ボルト",1,1,7:SYMBOL(90,56),"ウルトラ発電機",1,1,7
1290 COLOR 1:LINE(  0, 50)-( 80,40):LINE-(  0, 70):PAINT(  0, 60)
1300         LINE(319, 50)-(220,40):LINE-(319, 70):PAINT(319, 60)
1310         LINE(140,199)-(150,90):LINE-(160,199):PAINT(150,199)
1320 COLOR 2:LINE(  0,130)-( 80,70):LINE-(  0,160):PAINT(  0,150)
1330         LINE(319,130)-(220,70):LINE-(319,160):PAINT(319,150)
1340 COLOR 4:LINE( 30,199)-(130,90):LINE-( 70,199):PAINT( 50,199)
1350         LINE(290,199)-(170,90):LINE-(250,199):PAINT(270,199):RETURN
1360 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ ROUND 7 ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
1370 FOR I=1 TO 150:PSET(RND*320,RND*184+16,1):NEXT
1380 CIRCLE(160,70),50,6 :PAINT(160,70):CIRCLE(143,70),35,0 :PAINT(143,70),0
1390 CIRCLE(190,70),6,7,2:PAINT(190,70):CIRCLE(187,70),2,0,2:PAINT(187,70),0
1400 LINE(170,90)-(190,90),PSET,0:LINE-(155,103),PSET,0     :PAINT(180,92),2,0
1410 RETURN
```

★富山県立大門高校１年生でコンピュータ部に入った人はもれなく副部長早木康雄君の熱いキスを差しあげます。㊟女の子に限る。(富山県・バニー細池17才)……【影：ふー，熱い熱い，ホクホク。編：おいしそ。何ですか，それ。影：熱いキスの天ぷら。】



X68000用

わかった！って何が？文字さがしゲームだ

わかった！

小野　正明

◆遊びかた

マウスで矢印を操作します。画面の中央部にでっかい文字（A～Z）が隠されています。矢印の部分は穴があいていくので，うしろに隠された文字がおぼろげに見えてきます。

わかったら下の赤いところを右ボタンでクリックします。当たったらステージ・クリアで，残りタイムがスコアに加算され，まちがったら無情にもゲーム・オーバーです。

ときどき下の部分に黄色いものがでてきます。これは〝スペシャルイエロークリックするとタイムがふえるポイント〟といって，一定時間内に右ボタンでクリックしないと，なぜかゲーム・オーバーになります。タイム・オーバーもゲーム・オーバーです。

◆プログラム

まだBASICは初心者なので，スプライトとかはぜんぜんわかりません。まだまだプログラムに無駄があると思いますが，できるだけきれいにしたつもりです。

もっと勉強しなければ…独学はつらい。

◆改造のアドバイス

うらのでっかい文字がじっとしてないで，ゆらゆらと動いてるようにするとおもしろいと思います。そうしたかったけれどもやりかたがわからない…。

◆最後に

ゲーム・オーバーになったら，左ボタンで再スタートです。このゲームは大勢でやると盛りあがるので，友達をよんで遊んでちょ。

CHECKER FLAG

編：なるほど，隠された文字を当てるゲームですね。

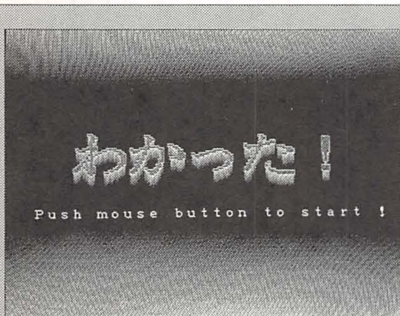
Dr.D：それはそうじゃが，しかし…。

影：昨年の5月号PC-6001版にでていた「早押しスクラッチ」というすごいゲームがありますからねェ。

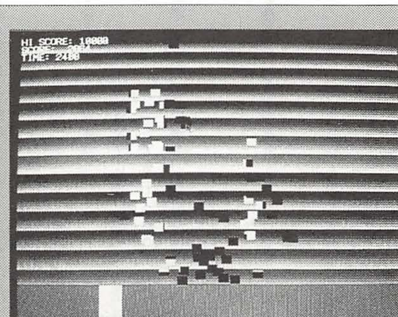
Dr.D：あれは確か影君御推薦のゲームじゃったな。

影：2人対戦型のクイズ形式をとっていたのですけど，これがまたじつにバランスよく遊べるという。

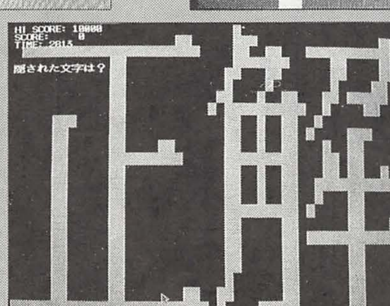
Dr.D：こういうゲームは機械の機能よりも作者の根のつめかたじゃ。ひらめいたアイデアをどこまで試し，どこまできれいにまとめるかにかかっておる。それがすんだらX68000らしさをだしてグラフィックで勝負するのも良い方法じゃろうて。うむ。



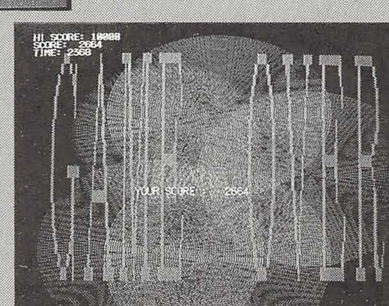
◀《写真1》タイトル画面。マウス専用ゲームだゾ



◀《写真2》カーソルを動かして隠されたアルファベットを当てる。黄色がライバルだ



◀《写真3》わかった！というところで赤いところを右クリック。キー入力すると…正解！



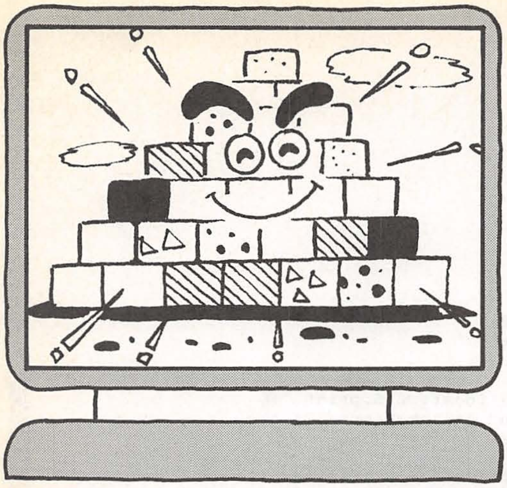
◀《写真4》黄色をクリックしそこねたり，時間切れでゲーム・オーバー。左クリックで再スタートだ

★ぼくが，ベーマガと知りあったのはT小学校の廃品回収でした。T小学校に感謝。PS：こんなおもしろい本があるとは，知りませんでした。ごめんなさい。（愛知県瀬戸市・山内　喬13才）……【編：そこで，影さんともお知り合いになりませんでした？影：うー。】

```
  10 /*  ◆◇◇◇◇◆  わかった！ ◆◇◇◇◇◆
  20 /*          Programed By 小野 正明
  30 /*              in MARCH/1990
  40 /* ◆◇◆  初期設定 -◆◇◆◇◆◇◆◇◆◇◆◇◆
  50 int x,y,z,k,l,qtime,r,hi=10000:str g,st,o
  60 music():title():init()
  70 /* ◆◇◆  M A I N  ◆◇◆◇◆◇◆◇◆◇◆◇◆
  80 while 1
  90   time=time-men*300:if men>=10 then time=100
 100   rrr=int(rand() mod 26)+65:g=chr$(rrr)
 110   g_make():game():m_stop():clr()
 120 endwhile
 130 /* ◆◇◆   ゲーム   ◆◇◆◇◆◇◆◇◆◇◆◇◆
 140 func game()                                 :m_play(1,2,3)
 150  while gg=1:locate 0,2:print using "TIME:#####";time
 160    mspos(x,y):msstat(z,z,k,l)
 170    if y<434 then fill(x-6,y-6,x+6,y+6,0)
 180    if l=-1 and point(x,y)=120 and qp=1 then m_stop():locate 0,5:print "隠
された文字は？"            :m_play(7):st=inkey$:if st<>g and st<>chr$(rrr+32) the
n ending() else gg=0
 190    if k=-1 and point(x,y)=250 then qpoint()
 200    if qp=1 and int(rand() mod 40)=5 then rr=int(rand() mod 512):fill(rr,44
0,rr+30,512,250)         :qp=0:qtime=time
 210    if qp=0 then if qtime=time+30 then ending()
 220    time=time-1:if time=0 then ending()
 230  endwhile
 240 endfunc
 250 /*  ◆◇◆  画面 作成  ◆◇◆◇◆◇◆◇◆◇◆◇
 260 func g_make()
 270   screen 1,2,1,1:console ,,0:color 7
 280   for i=0 to 440:line(0,i,512,i,i/4):next:fill(0,440,512,512,120)
 290   apage(1) :symbol(130,0,g,22,20,2,224,0)
 300   mouse(0):mouse(1):mouse(4):msarea(0,0,512,512)
 310   locate 0,0:print using "HI SCORE:######";hi:locate 0,1:print using "SCOR
E:######";sc
 320   locate 0,2:print using "TIME:#####";time
 330   locate 25,14:print using "STAGE ###";men:for i=0 to 5000:next
 340   locate 25,14:color 8:print using "STAGE ###";men
 350   color 7:apage(0)
 360 endfunc
 370 /* ◆◇◆  C L E A R  ◇◆◆◇◆◇◆◇◆◇◆◇◆
 380 func clr()
 390   wipe():apage(1):for i=0 to 10: palet(224,0):palet(224,224):next
 400   wipe():symbol(0,0,"正解",11,22,2,1,0):for i=0 to 31
 410   palet(1,rgb(0,i,0)):for ii=0 to 200:next:next:m_play(7):for i=0 to 31
 420   palet(1,rgb(0,31-i,0)):for ii=0 to 200:next:next:wipe():palet(1,1)
 430   sc=sc+time:men=men+1:qp=1:gg=1:time=3000
 440 endfunc
 450 /* ◆◇◆  T I T L E  ◆◇◆◇◆◇◆◇◆◇◆◇
 460 func title()
 470   screen 1,3,1,1:contrast(0):console ,,0:for i=0 to 31
 480   fill(0,0,512,200-i*7,rgb(0,0,i)):fill(0,265+i*7,512,512,rgb(0,0,i)):next
 490   o="わかった！":for i=1 to 31:symbol(88,230-i,o,3,3,2,rgb(0,i,0),0):next
 500   dim oo(3)={0,0,2,2}:dim ooo(3)={0,2,0,2}:for i=0 to 3
 510   symbol(oo(i)+87,ooo(i)+197,o,3,3,2,63488,0):next:symbol(88,198,o,3,3,2,1
984,0)
 520   locate 5,20:print "P u s h   m o u s e   b u t t o n   t o   s t a r t
 ！"
 530   contrast(14):m_play(5,6):while k=0:msstat(z,z,k,l):endwhile:m_stop()
 540 endfunc
 550 /* ◆◇◆  E N D  ◆◇◆◇◆◇◆◇◆◇◆◇◆◇
 560 func ending()
 570   m_stop():mouse(2):for i=0 to 50:circle(x,y,i*2,100):next
 580   wipe():apage(1):wipe():for ii=0 to 5:for i=0 to 16
 590   color i:locate 18,18:print using "YOUR SCORE : ######";sc:next:next
 600   symbol(0,0," G A M E   O V E R",2,21,2,1,0):for i=0 to 31:palet(1,rgb(
i,0,0))
 610   for ii=0 to 200:next:next:m_play(8):while k=0:r=int(rand() mod 512)
 620   rr=int(rand() mod 512):for i=1 to 50:circle(r,rr,i*3,120)
 630   next:msstat(z,z,k,l):endwhile:if sc>hi then hi=sc
 640   m_stop():init()
 650 goto 80
 660 /*  ◆◇◆  Q U I C K  P O I N T ◆◇◆◇◆◇
 670 func qpoint()
 680   m_play(4):fill(rr,440,rr+30,512,120):qp=1
 690   time=time+50:locate 0,0
 700 endfunc
 710 /* ◆◇◆◇◆  音音音音音音  ◆◇◆◇◆◇◆◇◆
 720 func music()
 730   m_init():for i=1 to 8:m_assign(i,i):m_alloc(i,5000):next
 740   m_trk(1,"@10l8o2|:255v15ev11c:|"):m_trk(2,"@9v15l8o2|:255ec:|")
 750   m_trk(3,"@45@v127o4l8|:255ee:|" ):m_trk(4,"@3v15o6c16>c32")
 760   m_trk(5,"t150|:@12v15o2l8a1&a4ab<cde2.d>a1r:||:6o2a<ede>:|<eee2")
 770   m_trk(6,"t150|:@12v15o3l8a1&a4ab<cde2.d>a1r:||:6o3a<ede>:|<eee2")
 780   m_trk(7,"@v127@45l16o5cccc8c8c8c8cc8c8 d8.d1")
 790   m_trk(8,"v13@66o4l8|:255cccc:|"):endfunc
 800 endfunc
 810 /*  ◆◇◆◇◆  初期化   ◆◇◆◇◆◇◆◇◆◇◆
 820 func init()
 830   qp=1:men=1:time=3000:gg=1:sc=0:music()
 840 endfunc
 860 /* ◆◇◆◇◆◇◆◇◆◇◆◇◆◇◆◇◆◇◆◇◆◇
 870 /* ◇◆◇◆◇◆◇◆◇◆◇◆◇◆◇◆◇◆◇◆◇◆
 880 /* ◆◇◆◇◆◇◆◇◆◇◆◇◆◇◆◇◆◇◆◇◆◇
```

X68000

★昔のペラペラのベーマガを知っている者にとって，今のベーマガは信じられないほど大きくなった。(大阪府吹田市・土井雅貴15才)
……【影：ページのスミをペラペラめくって楽しむ，あれか？知ってるぞ。編：パラパラマンガと勘ちがいしてません？】



X68000用

早い話が山くずしゲーム

PYRAMID（ピラミッド） BREAK（ブレイク）

萬道　賢治

内　容

ピラミッド型につまれた5種類のブロックを落とさずに取っていくゲームです。

遊びかた

実行すると画面中央に「…組取ってください」と表示されます。これがクリアの条件で，同じ色のブロック2個を取って1組取ったことになります。

しばらくするとピラミッド型にカラー・ブロックがつまれます。画面左の「TAKE OFF‼」が指定されたブロックなのでこれと同じ色のブロックを取っていってください。

マウス・カーソルを取りたいブロックのところへもっていき，左ボタンを押すと赤いワクがでます。それともう一つ取りたいブロックを選んで左ボタンを押してください（このとき，下にあるブロックを選んだほうが得点は高いです）。

するとブロックが取れますので，このようにしてゲームを進めていきます。

「NEXT」はつぎにくるブロックなので考えながら取っていってください。もしブロックを落としてしまうとミスになり，画面左の「LIVES」の星が一つ減ります。

3回ミスするとゲーム・オーバーです。しかし最後の1組を取った時点でブロックを落としてもミスにはなりますが，つぎのステージへ進むことができます。

最後に

プログラムを入力するときはSCREEN 2，0，1，1↵をしてから入力したほうが打ち込みやすいです。

このゲームは運にたよらなければならないところもありますが，ぜひ遊んでみてください。

なおゲーム中の音楽はプレイした時間によって少し変化します。

書き忘れましたが「TIME」がなくなってもミスになります。

《第1表》変数表

変数	内容
T	プレイした時間
X, V	マウス・カーソルのX座標
Y, W	マウス・カーソルのY座標
TK	取るべき組数
HS	ハイスコア
SC	スコア
ST	ステージ数
LF	取るチャンス
BX( )	ブロックのX座標
BY( )	ブロックのY座標

CHECKER FLAG

影：ほう，山くずしゲームですか，よく麻雀牌で遊んだものだなぁ。

編：へえ，影さんでもそういう時代があったんですか？

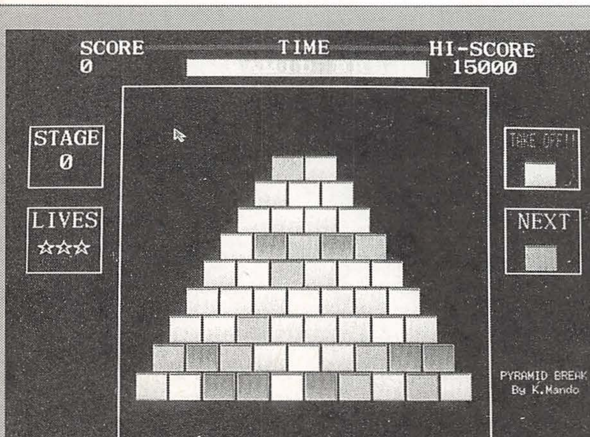
影：いや，学生時代雀荘でメンツが集まるまでヒマだから…麻雀牌1個百円で落とした数だけ払うの。

編：……（聞くんじゃなかった）。

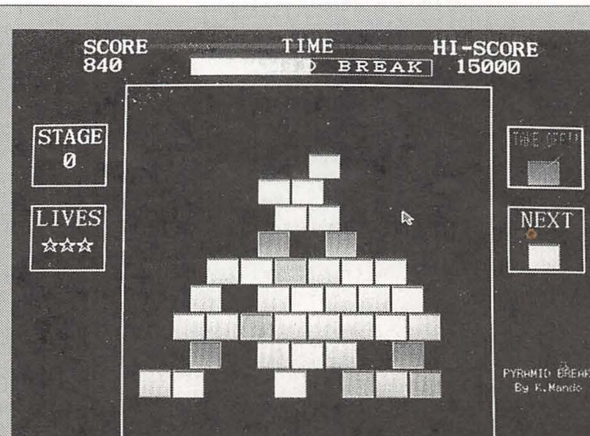
Dr.D：おう，お2人さん，おまたせ。ん，山くずし？なつかしいのう，よく麻雀牌で遊んだものじゃ。

編：え？Dr.まで……。

Dr.D：うん？何かおかしい？　ところでこの内容は，他機種でもあったように思えるがな。どうせなら，2人用モードを付けたり，ときどきアイテムがでてきたりするとか，そうでなければ，その機種独自の何かを付け加えてほしかったな。

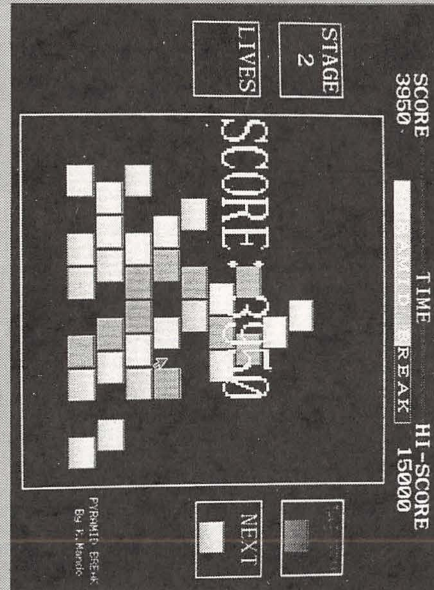


◀《写真1》時間内に決められた組数のブロックを取ればいいんだけど…

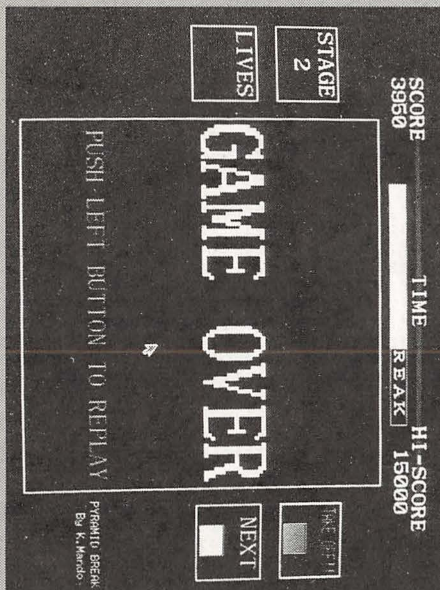


◀《写真2》上のブロックを落とさずに取っていくんだ。写真は終わっている…

★先日，雪が降りながら雷も鳴るという気象にみまわれましたが，首都東京でもこのようなことはあるのでしょうか？（長野県松本市・谷内　潤16才）……【編：つい1か月前なら，編集部でもあったぞ。ホウキふりまわしていたら，編集長の雷が落ちたことが。】



▲《写真3》うしっ、クリアだ。もう1組あったら終わっていたかも



▲《写真4》ゲーム・オーバー。もう一度チャンスをくれい！

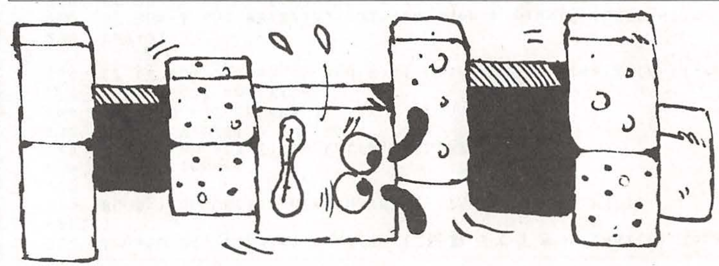
PYRAMID BREAKのプログラム・リスト

```
 10 /***** 初期設定 *****/
 20 screen 1,3,1,1:console ,,0:cls
 30 randomize(atoi(right$(time$,2))*10):mouse(1):mouse(4):msarea(90,65,420,480

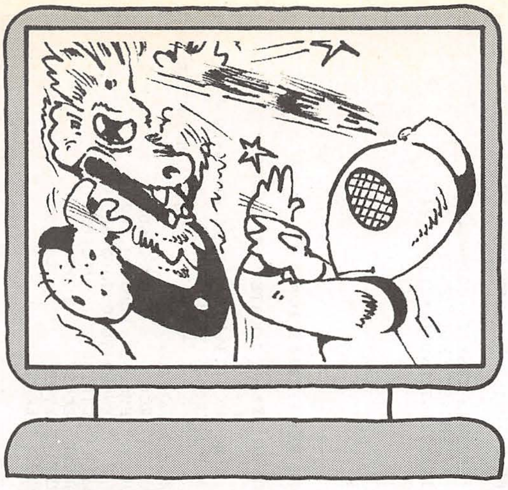
 40 int A,B,C,C1,C2,D,F,H,I,J,L,T,V,W,X,Y,X1,Y1,BL,BR,TT,TB,TK
 50 int HS=15000,SC=0,ST=0,LF=3,FLG0=0,FLG1=0,FLG2=0,FLG3=0
 60 str SR="★★★",M[256]
 70 dim BB(28,15),BC(5),R(55),D1(55),D2(55)
 80 dim BX(58)={15,17,14,16,18,13,15,17,19,12,14,16,18,20,
 90      11,13,15,17,19,21,10,12,14,16,18,20,22,9,11,13,15,17,
100      19,21,23,8,10,12,14,16,18,20,22,24,7,9,11,13,15,17,
110      19,21,23,25,27,28,29}
120 dim BY(55)={5,5,6,6,6,7,7,7,7,8,8,8,8,8,9,9,9,9,9,9,10,
130      10,10,10,10,10,10,11,11,11,11,11,11,11,11,12,12,12,12,
140      12,12,12,12,12,13,13,13,13,13,13,13,13,13,13,14}
150 float BLK(255),RED(255),BLU(255),YEL(255),GRE(255),PIN(255)
160 MUSIC():MAIN():end
170 /****************************************
180 func MAIN()
190  FLG1=0:FLG2=0:FLG3=0:N=0:TM=0:SCRN():TK=10+ST*2:if TK>24 then TK=24
200  locate 24,10:print itoa(TK)+"組取って下さい":WAIT():locate 24,10:print sp
ace$(17)
210  FLG0=1:BLOCK():m_play(H):NXT():TAK():FLG2=1:NXT()
220  while 1
230  repeat:repeat
240  TIM():mspos(X,Y):msstat(A,B,BL,BR)
250  X=X/15:Y=Y/31
260  until BL=-1 or BR=-1
270  until X<27 and Y<14
280  if (X mod 2) and (Y mod 2)=1 then X=X*15 else X=(X-(X mod 2)-(Y mod 2))*1
5
290  Y=Y*31
300  if BL=-1 and BB(X/15,Y/31)<>0 then m_play(6):LEFT_B()
310  if BR=-1 then CBOX(X1,Y1,0,0):X1=0:Y1=0:FLG1=0
320  if N=TK then PRSC(1):ST=ST+1:MAIN()
330  if FLG3<>0 then MAIN()
340  for I=0 to 460:next
350  endwhile
360 endfunc
370 /****************************************
380 func CBOX(X,Y,C1,C2)
390  box(X,Y,X+29,Y+31,C1,&H5555):box(X,Y,X+29,Y+31,C2,&HAAAA)
400  box(X-1,Y,X+30,Y+31,C1)
410 endfunc
420 /****************************************
430 func LEFT_B()
440   FLG1=FLG1+1
450  if FLG1=1 then X1=X:Y1=Y:CBOX(X,Y,1985,65535):return()
460  if FLG1=2 and X=X1 and Y=Y1 then CBOX(X,Y,0,0):CBOX(X1,Y1,0,0):FLG1=0:ret
urn()
470  if BB(X/15,Y/31)=TT and BB(X/15,Y/31)=BB(X1/15,Y1/31) then {
480     BPUT(X,Y,0):BPUT(X1,Y1,0):CBOX(X,Y,0,0):CBOX(X1,Y1,0,0)
490     BB(X/15,Y/31)=0:BB(X1/15,Y1/31)=0:m_play(7)
500     BB(X/15+1,Y/31)=0:BB(X1/15+1,Y1/31)=0:HANTEI():FLG1=0:N=N+1:TAK():NXT(
) }
510  FLG1=0:CBOX(X,Y,0,0):CBOX(X1,Y1,0,0)
520 endfunc
530 /****************************************
540 func BPUT(X,Y,C)
550  switch C
560  case 0:put(X+1,Y+1,X+28,Y+29,BLK):break
570  case 1:put(X+1,Y+1,X+28,Y+29,RED):break
580  case 2:put(X+1,Y+1,X+28,Y+29,BLU):break
590  case 3:put(X+1,Y+1,X+28,Y+29,YEL):break
600  case 4:put(X+1,Y+1,X+28,Y+29,GRE):break
610  case 5:put(X+1,Y+1,X+28,Y+29,PIN):break
620  endswitch
630 endfunc
640 /****************************************
650 func NXT()
660  repeat
670  TB=rnd()*5+1:if N>TK-2 then TB=0:BPUT(452,260,0):return()
680  until BC(TB)>0
690  BPUT(452,260,TB)
700 endfunc
710 /****************************************
720 func TAK()
730  TT=TB:BPUT(452,160,TT):BC(TB)=BC(TB)-2
740 endfunc
750 /****************************************
760 func TIM()
770  TM=TM+1:fill(365-TM/20,30,365-TM/20,50,0)
780  if TM=4308 then PRSC(4):FLG3=5:MISS():MAIN()
790 endfunc
800 /****************************************
810 func HANTEI()
820  if BB(X/15,Y/31-1)<>0 and BB(X/15-2,Y/31)=0 then FLG3=1:m_play(5):MISS():
return()
830  if BB(X/15+2,Y/31-1)<>0 and BB(X/15+2,Y/31)=0 then FLG3=2:m_play(5):MISS(
):return()
840  if BB(X1/15,Y1/31-1)<>0 and BB(X1/15-2,Y1/31)=0 then FLG3=3:m_play(5):MIS
```

★部屋の中にハエが入ってきたので，ハエたたきを持って「かかわりなき者は去れ，さもなくば切る」と言ったらどこかに飛んで行ってしまった。(埼玉県坂戸市・PRO15才)……【影：キミは，ハエ語が話せるのか？私もゴキブリ語が話せるぞ。ゴキゴキ，久しぶり。】

```
S():return()
 850  if BB(X1/15+2,Y1/31-1)<>0 and BB(X1/15+2,Y1/31)=0 then FLG3=4:m_play(5):M
ISS():return()
 860  PRSC(3)
 870 endfunc
 880 /****************************************/
 890 func MISS()
 900  switch FLG3
 910  case 1:for I=Y-31 to Y:BPUT(X-15,I,BB(X/15,Y/31-1)):LIN(1,X):next:break
 920  case 2:for I=Y-31 to Y:BPUT(X+15,I,BB(X/15+2,Y/31-1)):LIN(2,X):next:break
 930  case 3:for I=Y1-31 to Y1:BPUT(X1-15,I,BB(X1/15,Y1/31-1)):X=X1:LIN(1,X):ne
xt:break
 940  case 4:for I=Y1-31 to Y1:BPUT(X1+15,I,BB(X1/15+2,Y1/31-1)):X=X1:LIN(2,X):
next:break
 950  case 5:break
 960  endswitch
 970  LF=LF-1:if LF=0 then PRSC(0):GAMEOVER():end
 980  PRSC(2)
 990 endfunc
1000 /****************************************/
1010 func LIN(L,X)
1020  switch L
1030  case 1:line(X-15,I-1,X+15,I-1,0):break
1040  case 2:line(X+15,I-1,X+45,I-1,0):break
1050  endswitch
1060 endfunc
1070 /****************************************/
1080 func GAMEOVER()
1090  m_stop():m_play(8):fill(91,66,419,479,0)
1100  symbol(93,200,"GAME OVER",3,4,2,65535,0)
1110  for I=0 to 500:A=int(rnd()*6):home(0,A,0):next
1120  home(0,0,0):SYM(100,390,"PUSH LEFT BUTTON TO REPLAY",2,1984)
1130  repeat
1140  msstat(A,B,BL,BR)
1150  until BL=-1
1160  LF=3:SC=0:ST=0:MAIN()
1170 endfunc
1180 /****************************************/
1190 func SCRN()
1200  contrast(0):wipe()
1210  if FLG0=0 then { get(0,0,31,31,BLK)
1220  for I=1 to 14:fill(1,I*2,28,I*2+1,hsv(I,31,31)):next
1230  box(0,0,27,28,33250):get(0,0,27,28,RED)
1240  for I=1 to 14:fill(1,I*2,28,I*2+1,hsv(I+110,31,31)):next
1250  box(0,0,27,28,33250):get(0,0,27,28,BLU)
1260  for I=1 to 14:fill(1,I*2,28,I*2+1,hsv(I+27,31,31)):next
1270  box(0,0,27,28,33250):get(0,0,27,28,YEL)
1280  for I=1 to 14:fill(1,I*2,28,I*2+1,hsv(I+52,31,27)):next
1290  box(0,0,27,28,33250):get(0,0,27,28,GRE)
1300  for I=1 to 14:fill(1,I*2,28,I*2+1,hsv(I+155,31,31)):next
1310  box(0,0,27,28,33250):get(0,0,27,28,PIN) }
1320  wipe()
1330  fill(42,9,468,15,1280):SYM(230,0,"TIME",2,65473)
1340  SYM(50,0 ,"SCORE",2,65535):SYM(368,0,"HI-SCORE",2,65535)
1350  SYM(10,120,"STAGE",2,63550):SYM(10,220,"LIVES",2,2046)
1360  SYM(440,120,"TAKE OFF!!",0,1984):SYM(446,220,"NEXT",2,63488)
1370  box(90,65,420,480,65535):box(149,29,366,51,32705)
1380  for I=0 to 42:fill(150+I*5,30,155+I*5,50,hsv(I+110,31,31)):next
1390  SYM(50,25,itoa(SC),2,65535):SYM(387,25,itoa(HS),2,65535)
1400  SYM(34,150,itoa(ST),2,65535):locate 2,16:print left$(SR,LF*2)
1410  locate 19,2:print "Ｐ Ｙ Ｒ Ａ Ｍ Ｉ Ｄ  Ｂ Ｒ Ｅ Ａ Ｋ":box(6,117,73,193,65535)
1420  box(6,217,73,293,65535):box(435,117,502,193,65535)
1430  box(436,118,501,192,65472,&H5555):box(435,217,502,293,65535)
1440  symbol(430,400,"PYRAMID BREAK",1,1,0,30000,0)
1450  symbol(440,415,"By K.Mando",1,1,0,30000,0)
1460  contrast(14)
1470 endfunc
1480 /****************************************/
1490 func BLOCK()
1500  for I=0 to 25:for L=0 to 13:BB(BX(I),BY(L))=0:next:next
1510  for I=1 to 5:BC(I)=0:next
1520  for I=0 to 55:D1(I)=0:D2(I)=0:R(I)=0:next
1530  for I=0 to 53/2
1540  repeat
1550  A=int(rnd()*54):B=int(rnd()*54)
1560  if A=B then A=int(rnd()*54)
1570  until D1(A)=0 and D2(B)=0 and A<>B
1580  D=int(rnd()*5)+1:R(A)=D:R(B)=D:D1(A)=1:D1(B)=1:D2(A)=1:D2(B)=1
1590  next
1600  for I=0 to 53
1610  X=BX(I)*15:Y=BY(I)*31:V=X/15:W=Y/31
1620  BPUT(X,Y,R(I)):BB(V,W)=R(I):BB(V+1,W)=R(I):BC(R(I))=BC(R(I))+1
1630  next
1640 endfunc
1650 /****************************************/
1660 func PRSC(A)
1670  switch A
1680  case 0:if SC>HS then symbol(130,80,"HI-SCORE!!",2,3,2,32553,0):HS=SC
1690         locate 2,16:print " "
1700         symbol(93,200,"SCORE:",2,3,2,32553,0)
1710         symbol(250,200,itoa(SC),2,3,2,32553,0):WAIT():break
1720  case 1:fill(91,66,419,479,0):symbol(115,200,"CLEAR !!",3,4,2,65535,0)
1730         WAIT():fill(91,66,419,479,0):break
1740  case 2:cls:locate 2,16:print left$(SR,LF*2):break
1750  case 3:SYM(50,25,itoa(SC),2,0):SC=SC+10*Y/31:SYM(50,25,itoa(SC),2,65535):
break
1760  case 4:fill(91,66,419,479,0):symbol(93,200,"TIME OVER",3,4,2,65535,0):WAI
T()
1770         symbol(93,200,"TIME OVER",3,4,2,0,0):break
1780  endswitch
1790 endfunc
1800 /****************************************/
1810 func WAIT()
1820  for I=0 to 15000:next
1830 endfunc
1840 /****************************************/
1850 func SYM(X,Y,S;str,F,C)
1860  symbol(X,Y,S,1,1-(F=0),F,C,0)
1870 endfunc
1880 /****************************************/
1890 func MUSIC()
1900  m_init():for I=1 to 8:m_alloc(I,3000):m_assign(I,I):next
1910  T=val(left$(time$,2)):if T>0 and T<=6 then H=1
1920  if T>=6 and T<=12 then H=3
1930  if T>=12 and T<=18 then H=2
1940  if T>=18 and T<=25 then H=4
1950  M="T200V12O5[D.C.][CODA]|:ABGREDCR:|EFEFEDCR|:EEDDEEFFR64:|BAGFEDEFGA[*]"
1960  m_trk(1,"L8@1"+M):m_trk(2,"L4@24"+M):m_trk(3,"L8@11"+M):m_trk(4,"L4@54"+M
)
1970  m_trk(5,"V15O3L8EV13EV10E"):m_trk(6,"V15L4O6D"):m_trk(7,"V15L4O6E-16F")
1980  m_trk(8,"T140@62L8V15BAGAGFGFEFEDL4ER&DR&C1")
1990 endfunc
2000 /****************************************/
2010 /*      Ｐ Ｙ Ｒ Ａ Ｍ Ｉ Ｄ  Ｂ Ｒ Ｅ Ａ Ｋ      */
2020 /*                       FOR X68000      */
2030 /*  PROGRAMED BY 萬道賢治                 */
2040 /*  制作期間  平成２年３月１０日～３１日   */
2050 /****************************************/
```



★５月５日朝日がのぼった夜，サンタが家にきてボクにお年玉をくれた。ボクはよろこんだ。４月１日のお話である。（北海道河東郡増田弘幸15才）……【影：４月１日じゃなくてもウソだとわかってしまう。もっとうまくウソつかにゃ。腹が頭痛なので休みますとか。】



J-3100シリーズ(BASIC V3.2(東芝))用

タイトルがちょいマズイぞ，シューティング・ゲームだ

ワルトラマン

博松　真一

■プロローグ

『何!?地球にパルタン星人の大軍がせめてきたって!?』というわけで，君はワルトラマンに変身し，地球を守るために戦うことになってしまったのである。

■戦う方法

カーソル・キーの[←][→]でワルトラマンを動かし（視点も一緒に動く），[↑][↓]で視点を敵に合わせ，スペース・キーでスペシャーム光線を発射し，敵を倒します。

3分以内にある程度，敵を倒すと面クリアです。面が進むにつれて敵の数が増え，敵の動きが速くなります。隠れキャラの効果は**第1表**に示しておいたのでよく見ておいてください（どこが隠れキャラなんだ!）。

■成績記録

ゲーム・オーバー（または1面クリア）の後，名前を15文字以内（漢字はダメ!）で入力すると，今までのベスト1が表示され，それにそのときのあなたのデータがランクインされている場合，「SAVE YOUR DATA (Y/N)？」と聞いてくるので，そこで[Y]キーを押すと，そのデータをセーブすることができます。

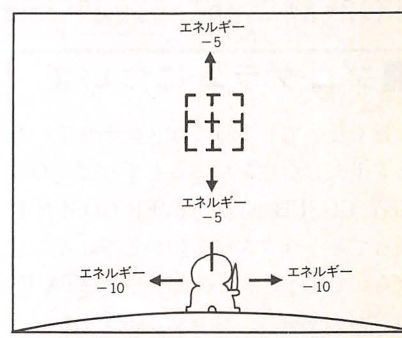
また，12行で定義しているファイル名(ULDATA1.DAT)を変えると，別のベスト1を作成することができます。これは自分専用，これは友達がきたときに使う等，工夫して使ってください。

《第1表》隠れキャラ

カクレキャラ	名　称	効　果	出やすさ
	テレポーテーション	その面をクリアーできる。	一番でにくい
★	サクシウムビーム	視点を合わせなくてもウルトラマンのいる列の敵を[スペース]キーですべて倒せる。	↑
	フラッシュビーム	エネルギーが1000増える。	
◎	カラータイマー	残り時間が3分(180秒)に戻る。	
§	ワルトラスラッシュ	画面に出ている敵をすべて倒せる。	
∞	ワルトラアイ	敵の動きが一定時間止まる。	↓
	ワルトラキック	敵を上の方に戻せる。	一番でやすい

《第2表》敵を倒したときの得点

倒した敵の名称	エネルギー(EN)	得　点(SC)
パルタン星人	+100	+30
カネコン	+70	+20
ヒグモン	+50	+10
当たらなかった時	−50	±0



《第1図》エネルギーの減りかた

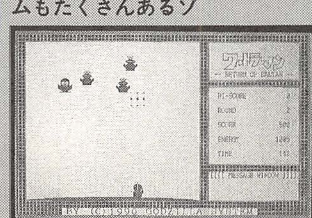
また，「DATA CLEAR (Y/N)？」と聞いてきたときに[Y]キーを押すと，そのとき開いていたファイルのデータを消去することができます。

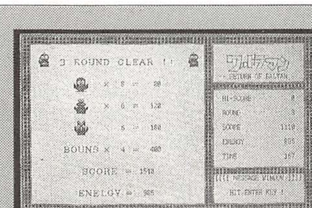
★　　★



▲《写真1》タイトル画面。曲が終わるとゲーム・スタートだ

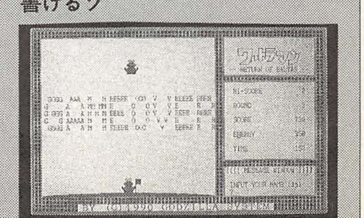
▼《写真2》敵に照準を合わせて撃ちまくれ。ラッキー・アイテムもたくさんあるゾ





▲《写真3》うしっ，ラウンド・クリア。どんどん敵のスピードがあがっていく

▼《写真4》敵が下までくるとゲーム・オーバーだ。スコアネームも書けるゾ



★国語のT先生はランバダとラバンバの区別がつかない，影さんみたいな人です。（和歌山県東牟婁郡・Re-GZ15才）……【影：♪そこの車バンだ～♪っとよく歌ったものだにゃあ。つぐ美：♪ババンババンバンバン♪影：あ，ビバビバ。うん？し，失礼。】

■プログラムについて

長くなってしまってゴメンナサイ。あえて工夫した点を挙げるとすれば，ON KEY GOSUBとON TIMER GOSUBを使ってキャラクターを動かしていることぐらいでしょう。この部分や[DATA INPUT] の部分は，プログラムを組むときに多少参考にしてもらえると思います。

なお，このプログラムは，ダイナブックはもちろん，J-3100シリーズすべてに対応していますが，CPUの速度によって敵の動く速さが変わることはありません(ただし，CPUの速度が速くなればなるほど，ワルトラマン（視点）の動きがよくなるので，多少やさしくなってしまうと思います)。

もし，やさしすぎたりむずかしすぎる場合はプログラム中のTMを変えてみてください（むずかしくする場合：3＜TM＜3.5　やさしくする場合：TM＞3.5 ㊟大幅に変えてしまうとゲームにならない場合があります)。

●参考にしたもの

・昔のベーマガの中川　章さんの「にげろ！ウルトラマン」

《第3表》おもな変数表

変数	意味	変数	意味
SC	スコア	EY	ワルトラマンの視点のY座標
R	ラウンド数	TX( )	敵のX座標
EN	エネルギー	TY( )	敵のY座標
CT	タイマー	TZ( )	敵の種類の判別
TM	敵の動く間隔	SK( )	敵の点数
N	そのラウンドの敵の数	TR( )	敵が横に動く幅
M	倒した敵の数	TL( )	敵が縦に動く幅
PP	倒したヒグモンの数	UB%	ワルトラマン(後)
KK	倒したカネコンの数	UF%	ワルトラマン(前)
BB	倒したパルタンの数	BA%	パルタンセイジン
V	ボーナス（カクレキャラので た数)	KA%	カネコン
UX	ワルトラマンのX座標	PI%	ヒグモン
UX	ワルトラマンのY座標	SP%	消去用
		FI$	データファイル名

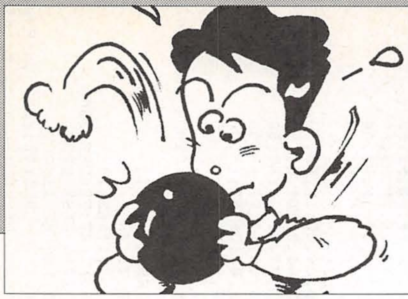
ワルトラマンのプログラム・リスト

```
10 '□□□□□□□□□□□□□□□<<<   ワルトラマン ---RETURN OF PALTAN---   >>>□□□□□□□□□□□□□□□□
20 '□□                FOR TOSHIBA J-3100 SERIES (BASIC V3.2)                  □□
30 '□□                   FROM (C)1990 GODZILLA SYSTEM                         □□
40 '□□                      TEL:0462(45)7249                                  □□
50 '□□         ADD:734-11 YAMAGIWA ATSUGI-SHI KANAGAWA-KEN 243 JAPAN          □□
60 '□□                PRODUCED  BY SHINICHI KUREMATSU                         □□
70 '□□                PROGRAMED BY SHINICHI KUREMATSU                         □□
80 '□□                INPUT     BY --- your name ---                          □□
90 '□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
100 '------------------------------------------[ BEGINNING SETABLISHMENT ]
110 CLEAR:SCREEN 3:KEY OFF:CLS:RANDOMIZE TIMER:ON ERROR GOTO 2150:GOSUB 1500
120 SC=0:R=1:N=10:EN=1000:TM=3.5:UY=328:PP=0:KK=0:BB=0:V=0:FI$="ULDATA01.DAT"
130 UX=184:EY=289:CT=180:HB=0:M=0:ET=0:HB=0:ON TIMER(TM) GOSUB 440
140 '---------------------------------------------------[ SCREEN MAKING ]
150 CLS:LINE (16,16)-(400,368),1,B:LINE (14,14)-(402,370),1,B
160 DRAW "S16C1BM418,14D22R51U22L51BM+0,+25D44R51U44L51BM+0,+47D17R51U17L51"
170 DRAW "S8BM420,16D42R100U42L100BM+0,+50D86R100U86L100BM+0,+94D32R100U32L100"
180 DRAW "BM+0,+50D86R100U86L100BM+0,+94D32R100U32L100"
190 LOCATE 20,54:PRINT "[[[[ MESSAGE WINDOW ]]]]"
200 LOCATE 22,56:PRINT R;"ROUND START !":CIRCLE(208,369),192,1,0,3,.045
210 PAINT (0,0),CHR$(&H1)+CHR$(&H7F)+CHR$(&H7F)+CHR$(&H7F)+CHR$(&H7F)+CHR$(&H7F)
+CHR$(&H7F)+CHR$(&HFF),1:PAINT (208,366),1
220 LOCATE  6,55:PRINT "-- RETURN OF PALTAN --":DRAW "S2C1BM461,41":GOSUB 1420
230 LOCATE 25,13:PRINT " BY  (C) 1990  GODZILLA  SYSTEM ";
240 FOR I=0 TO 3:TX(I)=INT(RND(1)*21)*16+24:TY(I)=17:TZ(I)=1
250 PUT(TX(I),TY(I)),PI%,OR:SK(I)=10:TR(I)=5:TL(I)=2:NEXT I:PUT(UX,UY),UB%,OR
260 '-------------------------------------------------[ ULTRAMAN MOVING ]
270 ON KEY(11) GOSUB 300:ON KEY(12) GOSUB 320:ON KEY(13) GOSUB 330
280 ON KEY(14) GOSUB 310:KEY 15,CHR$(&H0)+CHR$(&H39)+CHR$(&H0)
290 ON KEY(15) GOSUB 580:LOCATE 22,56:PRINT SPC(18);:TIMER ON:GOTO 350
300 TIMER STOP:IF EY> 30 THEN LINE (UX,EY+14)-(UX+31,EY+31),0,BF:EY=EY-16:EN=EN-
5:RETURN 350 ELSE RETURN 410
310 TIMER STOP:IF EY<320 THEN LINE (UX,EY    )-(UX+31,EY+16),0,BF:EY=EY+16:EN=EN-
5:RETURN 350 ELSE RETURN 410
320 TIMER STOP:IF UX> 30 THEN LINE (UX+14,EY)-(UX+31,EY+31),0,BF:PUT(UX,UY),SP%,
PSET:UX=UX-16:EN=EN-10:PUT(UX,UY),UB%,OR:RETURN 350 ELSE RETURN 410
330 TIMER STOP:IF UX<371 THEN LINE (UX    ,EY)-(UX+16,EY+31),0,BF:PUT(UX,UY),SP%,
PSET:UX=UX+16:EN=EN-10:PUT(UX,UY),UB%,OR:RETURN 350 ELSE RETURN 410
340 '-------------------------------------------------------[ MAIN LOOP ]
350 IF HB=0 THEN PUT(UX,EY),UE%,OR ELSE EY=17:PUT(UX,EY),UF%,PSET
360 LOCATE  9,56:PRINT USING "HI-SCORE      ######";HS
370 LOCATE 11,56:PRINT USING "ROUND             ##";R
380 LOCATE 13,56:PRINT USING "SCORE         ######";SC
390 LOCATE 15,56:PRINT USING "ENERGY          ####";EN
400 LOCATE 17,56:PRINT USING "TIME             ###";CT
410 IF CT<=0 OR EN<=0 THEN 1050 ELSE TIMER ON:KEY(0) ON
420 GOTO 420
430 '----------------------------------------------------[ ENEMY MOVING ]
440 KEY(0) STOP:TIMER STOP
450 IF ET=>1 THEN ET=ET+1:IF ET<(R+3) THEN RETURN 410 ELSE ET=0:BEEP
460 FOR I=0 TO 3
470  PUT(TX(I),TY(I)),SP%,PSET
480  TX(I)=TX(I)+(INT(RND(1)*TR(I))*16)-(TL(I)*16)
490  TY(I)=TY(I)+(INT(RND(1)*TL(I))*16)+16
500  IF TX(I)<17 OR TX(I)>337 THEN TX(I)=INT(RND(1)*21)*16+24
510  IF TY(I)>328 THEN 1060 ELSE ON TZ(I) GOSUB 550,560,570
520 NEXT I
530 CT=CT-(TM*1.2):IF CT<=30 THEN PLAY "MBT200O3L4BL16G.":EN=EN-10
540 RETURN 400
550 PUT (TX(I),TY(I)),PI%,OR:SK(I)=10:TR(I)= 5:TL(I)=2:RETURN
560 PUT (TX(I),TY(I)),KA%,OR:SK(I)=20:TR(I)= 7:TL(I)=3:RETURN
570 PUT (TX(I),TY(I)),BA%,OR:SK(I)=30:TR(I)=11:TL(I)=5:RETURN
580 '----------------------------------------------------[ SPECIUM BEAM ]
590 TIMER STOP:KEY(0) STOP:SG=100
600 IF HB=>1 THEN HB=HB+1:IF HB=11 THEN HB=0:PUT(UX,EY),SP%,PSET:EY=289:BEEP
610 FOR I=0 TO 3
620  IF TX(I)=UX AND HB=>1     THEN M=M+1:F=2:SC=SC+SK(I):GOTO 640
630  IF TX(I)=UX AND TY(I)=EY THEN M=M+1:F=1:SC=SC+SK(I) ELSE 690
640  PUT(TX(I),TY(I)),SP%,PSET:TY(I)=17:TX(I)=INT(RND(1)*21)*16+24
650  ON TZ(I) GOTO 660,670,680
660  PP=PP+1:EN=EN+ 50:TZ(I)=2:GOTO 690
670  KK=KK+1:EN=EN+ 70:TZ(I)=3:GOTO 690
680  BB=BB+1:EN=EN+100:TZ(I)=1
690  IF EN>9999 THEN EN=9000:V=V+1
700 NEXT I
710 BY=(UX+16)/8:IF F=2 THEN BX=5:P=0 ELSE BX=((EY+15)/16)+2
720 FOR G=20 TO BX STEP -1
730  LOCATE G,BY:PRINT "●";:SG=SG+G:SOUND SG,BX*.04:LOCATE G,BY:PRINT "  ";
740 NEXT G
750 IF F>=1 THEN SOUND 990,1:SOUND 2000,.5:SOUND 40,1.2:F=0 ELSE EN=EN-50
760 IF M=>N THEN 930 ELSE KC=INT(RND(1)*30):IF KC<>7 THEN RETURN 380
770 '-------------------------------------------------[ SECLET CHARACTER ]
780 KEY(0) OFF:TIMER OFF:KC=INT(RND(1)*140):V=V+1:EC=0
790 IF KC<  5 THEN C$="Ж":CN$="TELEPORTATION":EC=1        :GOTO 860
800 IF KC< 15 THEN C$="★":CN$=" SAXIUM BEAM ":HB=1:EY=17:GOTO 860
810 IF KC< 30 THEN C$="†":CN$=" FLUSH BEAM  ":EN=EN+1000:GOTO 860
820 IF KC< 50 THEN C$="◎":CN$=" COLOR TIMER ":CT=180     :GOTO 860
830 IF KC< 75 THEN C$="§":CN$=" WALTRA SLUSH":EC=2       :GOTO 860
840 IF KC<105 THEN C$="∞":CN$=" WALTRA EYE  ":ET=1       :GOTO 860
850 IF KC<140 THEN C$="〆":CN$=" WALTRA KICK ":EC=3
```


★私ははじめてOFに投稿した。そこで影さんに初心者の投稿心得をお願いします。(茨城県鹿島郡・RND15才)……【影：ハガキにおみやげをくくりつけ，私宛に送ること。常連はみんなこうしてきたんだぞ。だれでも最初は初心者だぞ。がんば。一同：ひゅーん。】

```
860 LOCATE BX-1,BY:PRINT C$;:LOCATE 22,59:PRINT CN$;"!!";
870 PLAY"T160O3L8GL16GGL8GGL4A.":FOR K=0 TO 5000:NEXT K:SOUND 880,4
880 IF EC>1 THEN FOR I=0 TO 3:PUT (TX(I),TY(I)),SP%,PSET:TY(I)=17:NEXT I
890 IF EC=2 THEN FOR I=0 TO 3:SC=SC+SK(I):NEXT I:M=M+4
900 IF EC=1 THEN Z=N-M:M=N:SC=SC+(30*Z):BB=BB+Z:FOR S=40 TO 140:SOUND S,1:NEXT
910 LOCATE BX-1,BY:PRINT "  ":LOCATE 22,59:PRINT SPC(18);:IF M<N THEN 380
920 '-----------------------------------------------------------[ ROUND CLEAR ]
930 TIMER OFF:KEY(0) OFF:PUT (UX,UY),UF%,PSET:PLAY "T100MFO3L8GL4AL8B>DL4C.MB"
940 LINE (17,17)-(399,367),0,BF:PUT (32,34),UF%:PUT (362,34),UF%:Q=R+V:V=0
950 LOCATE 4,11:PRINT CHR$(459+R);"  ROUND  CLEAR  !!"
960 PUT (113, 88),PI%:LOCATE  7,23:PRINT USING"×  ##  =  ####";PP;PP*10:PP=0
970 PUT (113,136),KA%:LOCATE 10,23:PRINT USING"×  ##  =  ####";KK;KK*20:KK=0
980 PUT (113,184),BA%:LOCATE 13,23:PRINT USING"×  ##  =  ####";BB;BB*30:BB=0
990  LOCATE 16,12:PRINT USING"BOUNS ×  ##  =  ####";Q;Q*100:SC=SC+(Q*100)
1000 LOCATE 19,17:PRINT USING"SCORE  =  #####";SC:R=R+1:N=N+5:TM=TM-.35
1010 LOCATE 22,16:PRINT USING"ENELGY  =  ####";EN:ERASE TX,TY,TZ,SK,TL,TR
1020 LOCATE 22,58:PRINT "HIT ENTER KEY !";:IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 1020
1030 LOCATE 22,58:PRINT FRE(" ");:IF R<11 THEN GOSUB 1610:GOTO 130 ELSE 1160
1040 '-------------------------------------------------------------[ GAME OVER ]
1050 KEY(0) OFF:TIMER OFF:FOR S=180 TO 40 STEP -2:SOUND S,1:NEXT S
1060 LOCATE 10,4:PRINT " GGGG  AAA  M   M EEEEE  OOO  V   V EEEEE RRRR "
1070 LOCATE 11,4:PRINT "G     A   A MM MM E     O   O V   V E     R   R"
1080 LOCATE 12,4:PRINT "G GGG A   A M M M EEEE  O   O V   V EEEE  RRRR "
1090 LOCATE 13,4:PRINT "G   G AAAAA M   M E     O   O  V V  E     R   R"
1100 LOCATE 14,4:PRINT " GGGG A   A M   M EEEEE  OOO    V   EEEEE R   R"
1110 PUT (UX,UY),SP%,PSET:PUT (UX,EY),SP%,PSET:IF SC>HS THEN HS=SC
1120 IF TZ(I)=1 THEN PUT (192,UY),PI%,OR:GOTO 1140
1130 IF TZ(I)=2 THEN PUT (192,UY),KA%,OR ELSE PUT (192,UY),BA%,OR
1140 DRAW "C1S4BM223,328D12R11U11L11D30BM225,330P1,1"
1150 PLAY "MFT140O2L4C.CL8CL4C.D+L8DL4DL8CL4CL8O1BO2L4C.MB"
1160 KEY(0) OFF:TIMER OFF:RS=R:SCS=SC:IF EN=<0 THEN ENS=0 ELSE ENS=EN
1170 '------------------------------------------------------------[ DATA INPUT ]
1180 LOCATE 22,55:PRINT "INPUT YOUR NAME (15)    ";:LOCATE 23,55:INPUT;NAM$
1190 RI=0:P=0:OPEN FI$ FOR INPUT AS #1
1200 P=P+1:IF P=11 THEN CLOSE #1:GOTO 1260 ELSE IF EOF(1)=0 THEN 1220
1210 NA$(P)="":R(P)=0:SC(P)=0:EN(P)=0:IF RI>0 THEN 1200 ELSE 1230
1220 INPUT #1,NA$,R,SC,EN:NA$(P)=NA$:R(P)=R:SC(P)=SC:EN(P)=EN:IF RI>0 THEN 1200
1230 IF  RS > R(P) THEN RI=P:GOTO 1200 ELSE IF  RS< R(P) THEN 1200
1240 IF SCS >SC(P) THEN RI=P:GOTO 1200 ELSE IF SCS<SC(P) THEN 1200
1250 IF ENS=>EN(P) THEN RI=P:GOTO 1200 ELSE 1200
1260 PX=2:PN=0:L=0:LINE(16,16)-(400,368),0,BF:LOCATE 23,55:PRINT SPC(18);
1270 LOCATE 2,13:PRINT "NAME           ROUND  SCORE    ENELGY";
1280 PN=PN+1:IF PN>10 THEN GOTO 1320 ELSE IF RI=PN THEN PX=PX+2 ELSE 1300
1290 LOCATE PX,4:PRINT USING "##    &               & ##    #####      ####";PN;NA
M$;RS;SCS;ENS;:PN=PN+1:IF PN>10 THEN 1320 ELSE L=1
1300 PX=PX+2:IF L=1 THEN P=PN-1 ELSE P=PN
1310 LOCATE PX,4:PRINT USING "##    &               & ##    #####      ####";PN;NA
$(P);R(P);SC(P);EN(P);:GOTO 1280
1320 IF RI=0 THEN 1380 ELSE LOCATE 22,55:PRINT "SAVE YOUR DATA (Y/N)?";
1330 IF INPUT$(1)="Y" THEN OPEN FI$ FOR OUTPUT AS #1 ELSE 1380
1340 FOR P=1 TO 10
1350  IF RI=P THEN NA$=NAM$:R=RS:SC=SCS:EN=ENS:WRITE #1,NA$,R,SC,EN
1360  NA$=NA$(P):R=R(P):SC=SC(P):EN=EN(P):WRITE #1,NA$,R,SC,EN
1370 NEXT P:CLOSE #1:GOTO 1390
1380 LOCATE 22,55:PRINT "DATA CLEAR (Y/N)?      ":IF INPUT$(1)="Y" THEN KILL FI$
1390 LOCATE 22,55:PRINT "PLAY AGAIN (Y/N)?      "
1400 IF INPUT$(1)="Y" THEN GOSUB 1590:GOTO 120 ELSE BEEP:LOCATE 23:END
1410 '-----------------------------------------------------------------[ TITLE ]
1420 DRAW "L23F3D26G3R26H3U13R20M-5,+28M-35,+26R40M+15,-24M+5,-26U17E3L46"
1430 DRAW "BM+9,+0BM+34,+34D7M-6,+21E16U12L10BM+10,-5F3D22M+17,-10"
1440 DRAW "U11G5U6E3L18BM-6,+10BM+12,+0BM+14,-40F3D50G3R22H3U23F5"
1450 DRAW "M+6,+12U28L11U16E3L22BM+6,+5BM+26,-8D16E3R40U6E4L44H3BM+0,+17D20"
1460 DRAW "E3R20M-15,+24R20M+17,-30M+3,-8L45H3BM+8,-12BM+0,+18BM+43,-10"
1470 DRAW "D23E3R30D15H12G15R3F20E10R5H5E10M+9,-30L55H3BM+7,+11BM+66,-16G13"
1480 DRAW "R3F15E10R3H18BM-16,+45D26E3M+37,-13M+10,-30H10M-15,+27M-22,+6H3"
1490 DRAW "BM+20,-30BM+0,+35":RETURN
1500 DRAW "S8C1BM80,40":GOSUB 1420
1510 LOCATE 13,16:PRINT "---  RETURN  OF  PALTAN  ---"
1520 LOCATE 15,14:PRINT "= ワルトラマン"       ;TAB(52);"= バルタン星人"
1530 LOCATE 18, 9:PRINT "●    = スペシャーム光線";TAB(52);"= カネコン"
1540 LOCATE 21,14:PRINT "= ワルトラマンの視点"   ;TAB(52);"= ヒグモン"
1550 LOCATE 23,31:PRINT "W A R P !":A$="D2BD10D2R2BR10R2U2BU10U2L2BL10L2"
1560 DRAW"S4BM60,312XA$;BM+15,+0XA$;BM+0,+15XA$;BM-15,+0XA$;":GOSUB 1630
1570 LOCATE 23,28:PRINT "GAME  START!"
1580 PLAY "T200MBMNP4O3L4C.L8EL4G.L8AL1GL2AT120L1CT240P8MSL8G.G.G."
1590 PLAY "T240MBMNO3L2E.L4DL4C.L8EL4G.L8AL1GP4.L2GL1AL2GGL1DP2."
1600 PLAY "T240MBMNO3L4E.L8FL4GGO4CCO3GGL4F.L8AL4GGL2DP2"
1610 PLAY "T240MBMNO3L4E.L8FL4GL2GBL4GO4T160L1CT240P2":RETURN
1620 '--------------------------------------------------------[ CHARACTER MAKING ]
1630 DIM UB%(65),BA%(65),KA%(65),PI%(65),SP%(65),UF%(65),UE%(65)
1640 XO=60:GET(60,312)-(91,343),UE%
1650 SO=37:YO=216:RESTORE 1750:GOSUB 1710:GET(XO,YO)-(XO+31,YO+31),UB%
1660 SO=37:XO=360:RESTORE 1830:GOSUB 1710:GET(XO,YO)-(XO+31,YO+31),BA%
1670 SO=37:YO=264:RESTORE 1910:GOSUB 1710:GET(XO,YO)-(XO+31,YO+31),KA%
1680 SO=37:YO=312:RESTORE 1990:GOSUB 1710:GET(XO,YO)-(XO+31,YO+31),PI%
1690 XO=60:YO=216:LINE(XO,YO)-(XO+31,YO+31),0,BF:GET(XO,YO)-(XO+31,YO+31),SP%
1700 SO=37         :RESTORE 2070:GOSUB 1710:GET(XO,YO)-(XO+31,YO+31),UF%:RETURN
1710 FOR I=0 TO 31:FOR J=0 TO 3:READ U$:U=VAL("&H"+U$):SOUND SO,(J+1)*.001
1720 FOR K=7 TO 0 STEP -1:IF (U MOD 2)<>0 THEN X=8*J+K:PSET(X+XO,I+YO)
1730 U=U¥2:SO=SO+.5:NEXT K,J,I:RETURN
1740 'UB%¦-----------¦-----------¦-----------¦-----------¦-----------¦
1750 DATA 00,01,00,00,00,01,00,00,00,01,00,00,00,01,00,00,00,1E,F0,00
1760 DATA 00,7E,FC,00,00,FE,FE,00,01,FE,FF,00,01,FE,FF,00,03,FE,FF,80
1770 DATA 03,FE,FF,80,03,FE,FF,80,03,FE,FF,A0,03,FE,FF,A0,01,FE,FF,20
1780 DATA 01,FE,FF,20,00,FE,FE,60,00,7F,FC,60,00,3F,F8,70,00,FF,FE,70
1790 DATA 01,FF,FF,F0,03,FF,FF,F0,03,FF,FF,F0,03,FF,FF,F0,03,FF,FF,E0
1800 DATA 03,FF,FF,80,03,FF,FF,80,03,FF,FF,80,03,FF,FF,80,01,FF,FF,00
1810 DATA 03,FF,FF,80,07,FE,FF,C0
1820 'BA%¦-----------¦-----------¦-----------¦-----------¦-----------¦
1830 DATA 00,40,04,00,00,A0,0A,00,01,50,15,00,01,A8,2B,00,01,D4,57,00
1840 DATA 01,EA,AF,00,01,F5,5F,00,01,FA,BF,00,01,FD,7F,00,01,FE,FF,00
1850 DATA 01,8F,E3,00,01,07,C1,00,51,07,C1,14,59,36,D9,34,D9,34,59,36
1860 DATA D9,34,59,36,D9,8C,63,36,F9,FC,7F,3E,F9,FE,FF,3E,F9,FE,FF,3E
1870 DATA 7D,FE,FF,7C,7F,FE,FF,FC,3F,FE,FF,F8,3F,FE,FF,F8,1F,FF,FF,F0
1880 DATA 07,FF,FF,C0,03,FF,FF,80,03,FF,FF,80,01,FF,FF,00,00,FF,FE,00
1890 DATA 01,FF,FF,00,03,FE,FF,80
1900 'KA%¦-----------¦-----------¦-----------¦-----------¦-----------¦
1910 DATA 00,3C,78,00,00,42,84,00,00,42,84,00,00,4A,A4,00,00,42,84,00
1920 DATA 00,3C,78,00,00,0C,60,00,00,0F,E0,00,00,7F,FC,00,01,FF,FF,00
1930 DATA 03,FF,FF,80,06,00,00,C0,07,FF,FF,C0,03,FF,FF,80,01,FF,FF,00
1940 DATA 00,7F,FC,00,00,3F,F8,00,60,FF,FE,0C,F1,FF,FF,1E,F3,FF,FF,9E
1950 DATA FF,FF,FF,FE,FF,FF,FF,FE,7F,FF,FF,FC,3F,FF,FF,F8,1F,FF,FF,F0
1960 DATA 07,FF,FF,C0,07,FF,FF,C0,07,FF,FF,C0,03,FF,FF,80,01,FF,FF,00
1970 DATA 03,FF,FF,80,07,FE,FF,C0
1980 'PI%¦-----------¦-----------¦-----------¦-----------¦-----------¦
1990 DATA 00,04,40,00,00,0E,E0,00,00,3F,F8,00,00,FF,FE,00,01,FF,FF,00
2000 DATA 03,FF,FF,80,01,FF,FF,00,03,FF,FF,80,07,83,83,C0,03,01,01,80
2010 DATA 01,01,01,00,03,19,31,80,07,19,31,C0,03,01,01,80,81,83,83,02
2020 DATA C3,FF,FF,86,E7,FF,FF,CE,F3,C0,07,9E,FB,FF,FF,BE,FF,FF,FF,FE
2030 DATA FF,FF,FF,FE,FF,FF,FF,FE,FF,FF,FF,FE,FF,FF,FF,FE,7F,FF,FF,FC
2040 DATA 1F,FF,FF,F0,07,FF,FF,C0,01,FF,FF,00,00,7F,FC,00,00,3F,F8,00
2050 DATA 00,7F,FC,00,1F,FE,FF,F0
2060 'UF%¦-----------¦-----------¦-----------¦-----------¦-----------¦
2070 DATA 00,01,00,00,00,01,00,00,00,01,00,00,00,01,00,00,00,1E,F0,00
2080 DATA 00,7E,FC,00,00,FE,FE,00,01,FE,FF,00,00,01,83,83,00,03,01,01,80
2090 DATA 03,01,01,80,03,01,01,80,0B,19,31,80,0B,19,31,80,09,83,83,00
2100 DATA 09,FF,FF,00,0C,FF,FE,00,0C,7F,FC,00,1C,3F,F8,00,1C,FF,FE,00
2110 DATA 1F,FF,FF,00,1F,FE,FF,80,1F,FF,F7,80,1F,F8,0F,80,0F,F1,FF,00
2120 DATA 03,00,00,80,03,FF,FF,80,03,FF,FF,80,03,FF,FF,80,01,FF,FF,00
2130 DATA 03,FF,FF,80,07,FE,FF,C0
2140 '---------------------------------------------------------[ ERROR EDITING ]
2150 IF ERR<>7 THEN 2200
2160 FOR I=0 TO 3:XT(I)=TX(I):YT(I)=TY(I):ZT(I)=TZ(I):KS(I)=SK(I)
2170  LT(I)=YL(I):RT(I)=TR(I):NEXT I:ERASE TX,TY,TZ,SK,TL,TR
2180 FOR I=0 TO 3:TX(I)=XT(I):TY(I)=YT(I):TZ(I)=ZT(I):SK(I)=KS(I)
2190  TL(I)=LT(I):TR(I)=RT(I):NEXT I:ERASE XT,YT,ZT,KS,LT,RT:RESUME 350
2200 IF ERL=1190 THEN IF ERR=71 THEN RESUME 1390 ELSE 2210 ELSE 2220
2210 IF ERR=53 THEN OPEN FI$ FOR OUTPUT AS #1:CLOSE #1:RESUME 1190
2220 CLS:PRINT "ERROR ";ERR;" IN ";ERL;" !!":PRINT "EDIT ."+CHR$(13):KEY ON:END
2230 '--------------------------------------------------------------------------
2240 '                         ご苦労さまでした
2250 '--------------------------------------------------------------------------
```

★やはり，柔道初段の僕ではつぐ美さんの一本背負いを防ぐことは無理なんでしょうか？（埼玉県春日部市・ラッキースター15才）……
【影：そろばん１級の私がかなわないんだから，まず無理だな。編：そろばんをやっていたとは知らなかった。影：奥が深いだろ。】



PB-100シリーズ用
はねまわるボールを受け止めろ!!
DASH BALL（ダッシュ ボール）

佐井　正則

■はじめに

ベーマガも大きくなり見やすくなりましたね。しかし，長く続いたPBのプログラムもついに月1本になってしまいました。私にとってPBははじめてのコンピュータであり，今なお使い続けている思い入れの強い機種です。なんとかPBのページは存続してほしいものです。

そういった願いを込めてPBのゲームを送ります。

■内容

ダッシュボールの起源は古く，フェルジナン国の時代にまでさかのぼります。もともとは金網の中で人間とバンパイア・ビートルが戦う「キラービートル」というゲームをスポーツ化したもので，わかりやすく言えば2枚壁当てテニスのことです。

今回のゲームはこのダッシュボールを簡略化したもので，本来のルールとは異なりますが，雰囲気は味わっていただけると思います。

《第1表》行番号マップ

行	内容
10	タイトル表示
20	ハイスコア表示
30	初期設定
40	ボール移動
50	プレイヤー移動
60	画面表示
70	壁はねかえり処理
80	ミス判定
100	ミス表示
110	スコア表示
120	ハイスコア判定
140	ウェイト・ループ

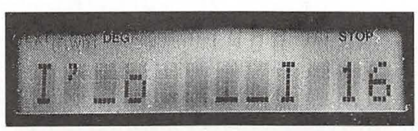
《第2表》変数表

変数	内容
G	ボールの移動方向（上下）
H	ボールの移動方向（左右）
I	ウェイト用
K$	KEY入力用
S	スコア
T	ハイスコア
X	プレイヤーの位置
Y	ボールの高さ
Z	ボールの位置
$	ボールのキャラクター

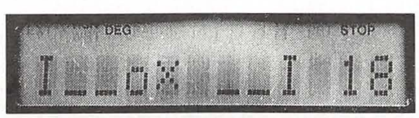
■遊びかた

RUNさせると，タイトルとハイスコアを表示したあと，ゲーム画面になります。ボール“・”は上下にはずみながら左右の壁の間を行ききします。まん中の3桁の空白がプレイヤーの陣地ですので，ボールがこの陣地内に落ちないように“。”を動かして，拾ってください。

キーは[4][5][6]がそれぞれの場所に対応しています。ボールが陣地内に落ちるとゲームは終わりです。



《写真1》○を動かしてボールを拾え！　一見簡単そうだが，なかなかどうしてむずかしい



《写真2》くっ直後に落としてしまった。1ミスでゲーム・オーバーだからね

I・_ o __ I 0

“I”が壁，“・”がボール，“o”がプレイヤー

I_ ′ o __ I 0

ボールは壁の間をはねながら往復する

I__ ・ __ I 0

うまくボールを拾ったところ

I__ ×o __ I 0

失敗したところ

I__ o __・2

壁に当たると2点加算される

《第1図》画面構成

■プログラムについて

変数表，行番号マップは第1,2表を参照してください。なお，このプログラムは302ステップを使用しています。

■おわりに

最初は単なる壁当てバレーボールだったのですが，いつのまにか新スポーツになってしまいました。

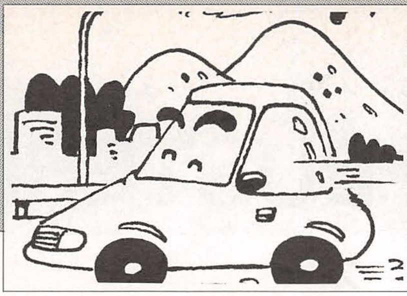
ダッシュボールについての説明はフィクションで完全な創作です。とはいえ，ダッシュボール，キラービートルともに凝って設定を作ったので，そのうち何かに使おうと思っています。

最後に加藤へ，ベーマガで早くプログラムの組みかたを覚えなよ。以上ストーリー・メーカー滝本&佐井でした。

DASH BALLのプログラム・リスト

```
P0
  10 PRINT " DASH BA
     LL";:GOSUB 140
  20 PRINT ":HI";T;:
     GOSUB 140
  30 X=4:Y=0:Z=0:G=1
     :H=1:S=0:$=".・'
     "
  40 Z=Z+H:Y=Y+G:IF
     Y*(2-Y≦0;G=-G
  50 K$=KEY:IF K$≧"4
     ";IF K$≦"6";X=V
     AL(K$)-1
  60 PRINT CSR 0;"I_
     _   __I";S;CSR
     X;"o";CSR Z;MID
     (Y+1,1);
  70 IF Z*(8-Z=0;H=-
     H:S=S+2:IF RAN#
     <.7;Z=Z+H
  80 IF Y=0;IF Z≧3;I
     F Z≦5;IF X≠Z TH
     EN 100
  90 GOTO 40
 100 PRINT CSR Z;"x"
     ;:GOSUB 140
 110 PRINT "SC";S;
 120 IF T<S;T=S
 130 GOTO 20
 140 FOR I=0 TO 150:
     NEXT I:PRINT :R
     ETURN
```


★もしもし，今おふろに入っているからあとでかけるね。ガチャ！…あれ，だれだっけ？（愛知県名古屋市・某N高1年10組17番15才）
……【影：はい，こちらベーマガ編集部ですけど。はいはい，はいわかりました。編：なんですって？　影：中華丼とモヤシソバだって。】



PC-E500用
夏を感じるドライビング・ゲーム
TURBO RUN (ターボ ラン)

森高　周作

▶遊びかた

昔はやった，○○○RUNもどきです。RUNすると，タイトルが表示され，それからBEEP(ビープ)音がなります。そして少したってから，ピッピッピッーとなってゲームが，はじまります。

このゲームは道からはみだす，あるいは，ガソリンがなくなるまでずっと，つづきます。

▶操作方法について

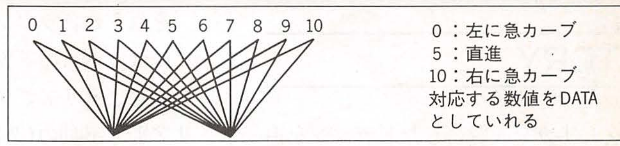
操作はいたって簡単。4で左，6で右に移動します。とはいっても車は動かず，道が左右に動きます（車を動かすと，スピードが落ちて，ゲームにならない）。

あっそれと，道から車がはみだすと，とつぜんGAME(ゲーム) OVER(オーバー)なので，注意してください。

▶プログラムについて

このプログラムを見て，みなさんは，へたなプログラムだなあと思うでしょー。でも，私が，はじめてPC-E500で作ったプログラムですので許してください。

それと，840行から880行まで道のDATAですので，もっとむずかしいコースを作るぞ，というかたはご自由につけたしてください。コースの作りかたは第1図にのせておきます。あ，それとそのときには115行のG＝332の値もDATAの数値を加えた分つけたしてください。



《第1図》コース・データ

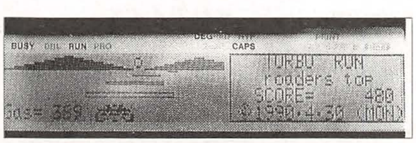
▶苦労した点

なんといってもLINE文をたくさん使っていますので，スピードをあげるのに苦労しました。

▶最後に

「テスト・プレイヤーになりたい！」という人がいたんだけど，早くベーマガにだしたかったということで，プレイしてもらいませんでした。

ごめんね黒岩さん。



《写真1》ペッペッポーンでスタート。なかなかのスピード感



《写真2》制限時間内にチェック・ポイントにつかないとゲーム・オーバー。焼料がなくなってもペケ

TURBO RUNのプログラム・リスト

```
10:CLS :CLEAR :GOSUB 410
20:'********** ｼｮｷ ｾｯﾃｲ
   **************
30:DIM X1(10,3),X2(10,3)
   ,Y1(3),Y2(3):K=-6
40:FOR J=0 TO 10:K=K+1:X
   1(J,0)=63+K*10:X1(J,1
   )=57+K*5:X1(J,2)=48+K
   *3:X1(J,3)=39+K*2:NEX
   T J:K=-6
50:FOR J=0 TO 10:K=K+1:X
   2(J,0)=68+K*10:X2(J,1
   )=73+K*5:X2(J,2)=82+K
   *3:X2(J,3)=91+K*2:NEX
   T J
60:FOR I=0 TO 3:READ Y1(
   I),Y2(I):NEXT I
70:GOSUB 280
80:'************ MIN PRO
    **************
90:I=0:G=0:F=400
100:READ C
110:IF G=0 THEN GOSUB 58
    0
115:IF G=332 THEN RESTOR
    E 840:G=0:F=F+340
120:G=G+1
130:IF I=4 THEN GOTO 250
140:K$=INKEY$ :S=S+10
150:R=R+((K$="4")-(K$="6
    "))*4
160:R=R-((C<5)*2)+((C>5)
    *2)
170:R=R-((C<4)*1.5)+((C>
    6)*1.5)
175:R=R-((C<2)*1.5)+((C>
    8)*1.5)
180:IF R>24 THEN R=24
190:IF R<-24 THEN R=-24
192:IF R>20 OR R<-20 THE
    N BEEP 1,245,5:S=S-2
    5:F=F-15
200:LOCATE 31,2:PRINT US
    ING "########";S
210:T1=X1(C,I)-R:T2=X2(C
    ,I)-R
220:LINE (T1,Y1(I))-(T2,
    Y2(I)),B
230:I=I+1:F=F-0.25
240:GOTO 130
250:I=0:LOCATE 0,1:PRINT
     "
        ":LOCATE 0,2:PRI
    NT "
        "
260:IF R<-22 OR R>22 OR
    F<0 THEN GOTO  680
265:LOCATE 0,3:PRINT "Ga
    s=";F
270:GOTO 100
280:'*********** TITEL *
    **************
290:GOSUB 780
300:CLS
310:LOCATE 25,0:PRINT "
    TURBO  RUN"
320:LOCATE 25,1:PRINT "
    roaders top "
330:LOCATE 25,2:PRINT "S
    CORE="
340:GCURSOR (140,30):GPR
    INT C$:LOCATE 25,3:P
    RINT "1990.4.30 (MON
    )":LINE (135,0)-(239
    ,31),B
350:FOR B=0 TO 21
360:READ CH
370:LOCATE B,0:PRINT CHR
    $ (CH)
380:NEXT B
390:GCURSOR (55,31):GPRI
    NT MA$
400:RETURN
410:'*********** 1ST TIT
    EL ************
420:LOCATE 0,0:PRINT "Sp
    rinter"
430:LOCATE 2,1:PRINT " T
     U R B O  R U N"
440:LOCATE 1,2:PRINT "Se
    ifishness and fancy"
445:LOCATE 22,3:PRINT "
    By S,Moritaka"
450:GOSUB 490
460:FOR I=0 TO 1000:NEXT
470:RETURN
480:'******  many beep *
    ***********
490:' titel
500:FOR I=1 TO 18
510:READ D
520:BEEP 1,D,60
530:NEXT I
540:FOR D=8 TO 220 STEP
    7
550:BEEP 1,D,10
560:NEXT
570:RETURN
580:' start
590:BEEP 1,100,500:BEEP
    0,200,500:BEEP 1,100
    ,500:BEEP 0,200,500:
    BEEP 1,8,1000
600:RETURN
610:' END
620:RESTORE 890
630:FOR I=1 TO 13
640:READ A,D
650:BEEP A,D,60
660:NEXT
670:RETURN
680:'************** end
    ************
690:GOSUB 540
700:LOCATE 0,1:PRINT "
    G A M E   O V E R
    "
710:LOCATE 0,2:PRINT "
       SCORE=";S
720:GOSUB 610
730:END
770:' *******   DATA  *
    *********
780:C$="18245AA5A5422418
    "
790:MA$="F0F28C94945E154
    F171E95D5951E174F155
    E94948CF2F0"
800:RETURN
810:DATA 222,195,172,161
    ,172,172,161,141,172
    ,195,161,141,172,100
    ,96,100,86,100
820:DATA 8,8,10,10,13,14
    ,18,20
830:DATA 128,129,130,131
    ,132,133,134,133,132
    ,131,130,129,128,237
    ,128,129,130,131,132
    ,133,132,131
840:DATA 5,5,5,5,5,5,5,6
    ,7,8,8,8,8,7,6,5,4,3
    ,2,2,3,4,5,7,6,5,5,6
    ,6,7,8,8,7,7,6,6,5,5
    ,5,5,5,6,4,6,4,6,4,6
    ,4,5,5,4,6,7,8,8,8,7
    ,5,4,3,6,4,6,5,5,5,5
850:DATA 5,6,5,5,4,3,2,1
    ,1,3,5,5,5,8,9,9,8,6
    ,5,5,6,6,5,6,6,7,3,2
    ,3,4,5,5,5,5,5,5,5,9
    ,8,5,1,3,5,5,5,5,6,7
    ,8,5,6,4,6,8,9,9,9,1
    ,1,1,2,3,4,5,5,5,5
860:DATA 5,5,6,7,8,9,10,
    10,10,8,6,4,3,1,0,0,
    1,2,3,5,9,10,5,2,1,0
    ,6,7,9,10,8,7,6,5,5,
    4,3,0,0,0,2,5,8,10,1
    0,10,8,7,6,5,6,6,7,8
    ,9,10,7,5,3,1,0,5,0,
    5
870:DATA 3,5,5,5,5,5,5,5
    ,6,6,7,7,8,8,9,9,10,
    10,10,8,7,6,5,4,3,2,
    1,0,2,3,4,4,5,5,6,7,
    8,7,4,5,2,1,0,0,1,2,
    3,4,5,5,7,10,10,5,4,
    6,6,4,6,1,7,3,4,6,4,
    5
880:DATA 3,1,0,1,0,3,5,5
    ,5,5,5,5,5,5,5,6,7,8
    ,9,10,7,6,5,5,4,3,4,
    5,4,5,3,2,1,1,3,5,5,
    5,3,3,4,4,5,5,5,5,6,
    6,6,5,2,0,0,0,1,2,3,
    4,5,5,5,8,9,10,10,4,
    5
890:DATA 1,39,1,42,1,50,
    1,59,1,69,1,75,1,86,
    1,100,1,75,0,200,2,2
    22,1,195,1,220
```

★絶体にだしてはいけないものベスト3！　1赤字国債，2株価大暴落のデマ，3デバイスI／O。(北海道旭川市・ディジィムラサメ 19才)……【影：絶対にだしてはいけないものベスト3。編：編集部内事情。つぐ美：影さん。影：しっぽ！】



PC-E500用
あのドラバスがポケコンで!アクション・ゲーム
DRAGON BUSTERD（ドラゴン バスタード）

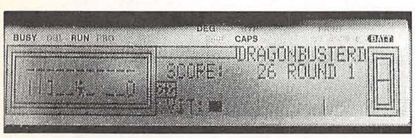
広鹿　太一

STORY

王女セリカを人質にしたドラゴンを追い続けるドラゴンバスターこと，クローブス。しかし，ドラゴン山への道には，魔物のいる墓場や廃墟（はいきょ）が，数多くあるのだった。

遊びかた

ゲームがスタートすると**第1図**のような画面が表示されます。プレイヤーはクローブスを操作して各ラウンドの最後にいるドラゴンを倒していってください。ラウンドは3まであり，各ラウンドは四つのSCENEからなりたっています。



《写真1》いざ，ドラゴン退治にクローブスがゆく



《写真2》おっとファフネル(?)だ。けっこう強いぞ

それぞれ各ラウンドの最後のSCENE 4には，ボスのドラゴンがいて，こいつを倒せばクリアです。こいつを倒すとセリア姫と感動の(?)エンディングが見られます。

ちなみに各SCENEは迷路になっていて，ルームガーターも3種類います。

MAPキャラクターについては，**第2図**を見てください。

操作方法

クローブスは，[8][2][4][6]で上下左右に動きます。上下には，つたや∧,∨がないと行けません。また，ルームガーダーやドラゴンとの対決のときは[7],[8],[9]で左上，上，右上にジャンプします。またジャンプしたときにすぐに[2]を押すと垂直切りとなり，敵に2倍のダメージを与えることができます。

いい忘れていましたが普通に剣をふるのは，スペース・キーで，ファイヤーボールを撃つのは[Z]キーです。

入力方法

BASICなのでそのまま入力してください。RUNするとカタカナのキャラクタがおかしくなりますが，[CTRL]＋[+/−]で直ります。

補足

書き忘れていましたが，ルームガーダーを倒すとアイテム（**第3図**）が手に入ります。

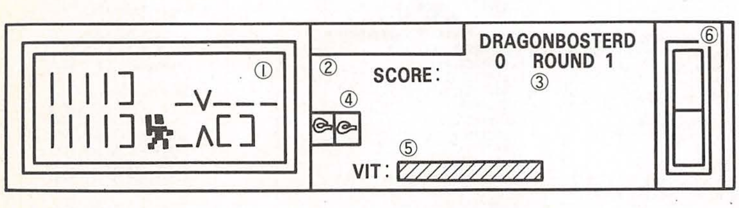
アドバイスとしては，一方通行の壁に気をつけることと，垂直切りに早くなれることです。それほどむずかしいゲームではないので，すぐ解けるでしょう。

プログラムは，できる限り短くしたつもりですが，なにせまだ未熟者でして…。ちなみに前のほうのPOKE文は，まったくいいかげんです。まあ気にしないでください。最後にドラゴンのアニメーション(?)には，とっても苦労しました。



],[…一方通行の壁です。
∨,∧…ここから下や上へ行けます。
O…ルームガーダーの部屋です。
¦…つたです。上下に移動できます。
—…ただの通路です。
□(空間)…穴です。自然落下します。

《第2図》MAPキャラクター



①メイン画面　②スコア　③今，自分のいるラウンド　④ファイヤー・ボールの数　⑤バイタリティー（体力）　⑥アイテムの入るところ

《第1図》画面構成

：ファイヤーボールが一つ増えるスクロール
：バイタリティが少し回復する薬です。
：バイタリティの容量が少し増えるキノコ
：2倍のダメージを与えることのできる，スーパーソードです。
：ダメージを半分にしてくれるシールドです。
：出口のドアです。

《第3図》アイテム

★アフターバーナIIに続くMDソフト第2弾は何なのですか？　気になって夜も眠れない私は受験生。(東京都世田谷区・小林 誠17才)
……【影：もちロン，アフターバーナーIIIだぞ!!　と大ボラを吹く私も受験生。**つぐ美**：てなわけないわと言うあたしもじつは……。】

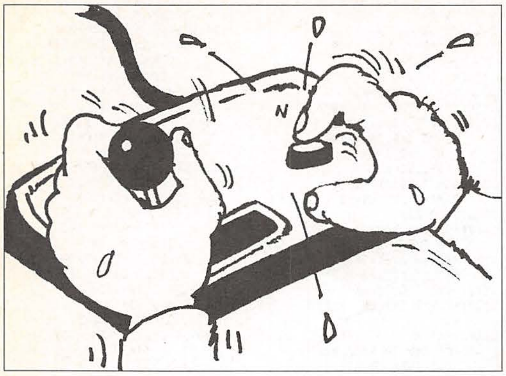
```
10:CLS :CLEAR :DIM M$(26
   ),X(3),T(2),O(2),L(2)
   ,W(2),TN(6),TL(6),TS(
   6),B$(11),D$(8),I$(7)
   ,S(1),XA(18)
20:FOR A=1 TO 6 :READ TN
   (A),TL(A),TS(A):NEXT
   A
30:FOR A=0 TO 2 :READ B$
   (A):NEXT A
35:FOR A=0 TO 8 :READ D$
   (A):NEXT A
40:FOR A=0 TO 7:READ I$(
   A):NEXT A
50:FOR A=0 TO 26 :READ M
   $(A):M$(A)="!!!!]"+M$
   (A)+"[!!!!":NEXT A
60:FOR A=1 TO 18 :READ X
   A(A):NEXT A:A=0
63:D=3:FOR C=5 TO 7:FOR
   B=2 TO 4:B$(D)=D$(B)+
   D$(C)+D$(8):D=D+1:NEX
   T :NEXT :D$=B$(3):B$(
   3)=B$(5):B$(5)=D$
70:POKE &HBFC93,&HD6,&HF
   B,&H03
80:POKE &HBFBD6,&H90,&H5
   8,&H3B,&H3B,&HD8,&H08
90:POKE &HBFBDC,&H1F,&H8
   8,&H7B,&H33,&HC8,&H10
100:POKE &HBFBE2,&H10,&H
    C8,&H33,&H7B,&H88,&H
    1F
110:POKE &HBFBE8,&H08,&H
    D8,&H33,&H3B,&H58,&H
    90
120:POKE &HBFBEE,&HD8,&H
    6E,&HFA,&HEE,&H74,&H
    F8
130:POKE &HBFBF4,&HE0,&H
    D0,&HF8,&HF8,&HF0,&H
    E0
140:POKE &HBFBFA,&H1C,&H
    0E,&H1D,&H0E,&H1C
150:POKE &HBFBFF,&H00,&H
    90,&H48,&H3B,&H3B,&H
    48,&H90
160:LOCATE 8,0:PRINT "'1
    989 8-25 COMPLETION"
    :LOCATE 6,3:PRINT "P
    resented by T.Hiro
    shika":LOCATE 3,1:PR
    INT "*******
               *******":F
    OR P=1 TO 35:WAIT P/
    27:LOCATE 12,1
170:PRINT "
     ":LOCATE 12,1:PRINT
     "DRAGON BUSTERD":NE
    XT P:Q=6:GOSUB *P:LO
    CATE 13,2:PRINT "for
     PC-E500"
180:IF INKEY$ ="" THEN 1
    80
190:CLS :WAIT 0:S=1:VM=6
    0:F=1:R=1:K=2:KK=-1
200:LINE (222,15)-(228,1
    5):LOCATE 23,0:PRINT
     "DRAGONBUSTERD"
210:FOR P=0 TO 5 STEP 5:
    LINE (5-P,5-P)-(84+P
    ,26+P),B:LINE (221-P
    ,5-P)-(229+P,26+P),B
    :LINE (INT (P*43.3)+
    3,3)-(P*29+86,28),3:
    NEXT P
220:LINE (89,0)-(137,5),
    B:GOSUB *F:F=2:GOSUB
     *F
230:O=VM:GOSUB 830:IF S=
    4 THEN 1410 ELSE GOS
    UB *SC:GOSUB 830:WAI
    T 65:LOCATE 4,1:PRIN
    T "ROUND";S:GOSUB *V
    M:GOSUB *V:Q=3:GOSUB
     *P
240:WAIT 65:LOCATE 4,2:P
    RINT "SCENE";R:Y=2:B
    EEP 4,250,25:IF R=4
    LET X=7:GOTO 800 ELS
    E XA=1:K=KK+R+1:KK=K
    :Q=5:GOSUB *P
250:WAIT 0:X=7:LOCATE 2,
    1:IF K=KK-R THEN PRI
    NT "-----------" ELS
    E PRINT MID$ (M$(K-1
    ),XA,11)
260:LOCATE 2,2:PRINT MID
    $ (M$(K),XA,11):GOSU
    B *TT
270:GOSUB *A
280:A$=MID$ (M$(K),XA+5,
    1):IF A$=" " LET K=K
    +1:GOSUB *CL:GOTO 25
    0
290:IF A$="O" THEN 800
300:IF X(0)=7 OR X(1)=7
    OR X(2)=7 THEN GOSUB
     *D
310:I$=INKEY$ :I=VAL (I$
    )
320:IF I$<>" " THEN 370
330:GOSUB *SW
340:FOR Z=0 TO S-1:IF X(
    Z)=A*-2+8 LET L(Z)=L
    (Z)-1-S(0) :BEEP 1,1
    00,10 ELSE 360
350:IF L(Z)<1 THEN LOCAT
    E X(Z),2:PRINT "*":X
    (Z)=0:SC=SC+T(Z):GOS
    UB *SC
360:NEXT Z:WAIT 0:GOTO 2
    60
370:IF I$="Z" AND F>0 TH
    EN 380 ELSE 400
380:GOSUB *FF:FOR P=0 TO
     S-1:IF X(P)<>0 THEN
     WAIT 8:LOCATE X(P),
    2:PRINT "*"
390:NEXT P:GOSUB *CL:GOT
    O 250
400:ON I GOTO 410,420,41
    0,440,410,440,410,42
    0
410:GOSUB *TT:GOTO 270
420:IF A$=CHR$ (I*-4+126
    ) OR A$="|" LET K=K+
    (I-8)/-3-1:GOSUB *CL
430:GOTO 250
440:IF MID$ (M$(K),XA+I,
    1)=CHR$ (6-I+91) THE
    N 250
450:IF A=(I-6)/-2 LET XA
    =XA+I-5 ELSE A=(I-6)
    /-2:GOTO 250
460:FOR Z=0 TO S-1:IF X(
    Z)=0 OR X(Z)=-5*I+32
     THEN NEXT Z ELSE X(
    Z)=X(Z)+(I-5)*-1:NEX
    T Z
470:GOTO 250
480:*TT:Z=0
490:IF X(Z)=0 THEN 510 E
    LSE 530
500:IF Z=S-1 THEN RETURN
     ELSE Z=Z+1:GOTO 490
510:IF RND (11-S^2)=1THE
    N T(Z)=RND (S*2):O(Z
    )=RND 2:X(Z)=(O(Z)-2
    )*-10+2
520:L(Z)=TL(T(Z)):W(Z)=T
    S(T(Z)):GOTO 500
530:P=RND (10-W(Z)):IF P
    >2 LET P=0 ELSE P=1
540:LOCATE X(Z),2:PRINT
    MID$ (M$(K),XA-2+X(Z
    ),1):X(Z)=X(Z)+(O(Z)
    *2-3)*P:LOCATE X(Z),
    2:PRINT CHR$ TN(T(Z)
    )
550:IF X(Z)<2 OR X(Z)>12
     THEN LOCATE X(Z),2:
    PRINT " ":X(Z)=0
560:GOTO 500
570:*CL:FOR P=0 TO S-1:X
    (P)=0:NEXT P:RETURN
580:*A:WAIT 0:LOCATE X,Y
    :PRINT CHR$ (161+A):
    RETURN
590:*Q:XB=XB+RND 2*2-3:R
    ETURN
600:*RU:IF RU=0 LET RU=Q
     ELSE RU=RU-1
610:RETURN
620:*SW:BEEP 1,80,20:LOC
    ATE X-A,Y:WAIT 5:PRI
    NT CHR$ (A*-11+160)+
    CHR$ (A*14+149)
630:RETURN
640:*B:LOCATE X,Y:PRINT
    " ":RETURN
650:*D:BEEP 1,250,40:LIN
    E (X*6,16)-(X*6+5,23
    ),X,BF:FOR U=1 TO (S
    *2)/(S(1)+1):V=V-1:G
    CURSOR (V+121,31):GP
    RINT "00":NEXT U:IF
    V<1 THEN *E
655:GOSUB *A:IF A$="O" L
    ET X=X-2:IF X<2 LET
    X=2
660:RETURN
670:*SC:WAIT 0:LOCATE 23
    ,1:PRINT USING "####
    ";SC:RETURN
680:*F:WAIT 15:LOCATE 16
    ,1:PRINT "SCORE:":FO
    R P=1 TO 4:BEEP 1,3,
    10:LOCATE 14+F,2:PRI
    NT " ":GCURSOR (84+F
    *6,23):GPRINT "99A5B
    59989FF"
690:NEXT P:RETURN
700:*V:WAIT 0:LOCATE 28,
    1:PRINT "ROUND";S:LO
    CATE 16,3:PRINT "VIT
    :":O=O+V
710:IF V>O-1 OR V>VM-1 L
    ET Q=5:GOSUB *P:RETU
    RN  ELSE V=V+1:GCURS
    OR (V+120,31):GPRINT
     "3E":BEEP 1,30,50:G
    OTO 710
720:*VM:WAIT 0:GCURSOR (
    VM+113,31):GPRINT "0
    0":GCURSOR (VM+121,3
    1):GPRINT "7F":RETUR
    N
730:*VS:Q=4:GOSUB *P:FOR
     Q=V TO 0 STEP -1:GC
    URSOR (Q+120,31):GPR
    INT "00":BEEP 1,50,4
    4:SC=SC+2*S:GOSUB *S
    C:NEXT Q:V=0:Q=17:GO
    SUB *P:BEEP 3,120,30
    :RETURN
740:*E:A=0:GOSUB *A:BEEP
     3,20,200:WAIT 60:GC
    URSOR (X*6,23):GPRIN
    T "886434781676":BEE
    P 1,200,5:GCURSOR (X
    *6,23):GPRINT "C0E28
    FC2C080":LOCATE X+1,
    2:PRINT " *** GAME O
    VER *** ":END
750:*FF:G=1:P=1:WAIT 1
760:IF X+P<13 THEN GCURS
    OR (X*6+P*6,Y*8+7):G
    PRINT "0818342418"
770:IF X-G>1 THEN GCURSO
    R (X*6-G*6,Y*8+7):GP
    RINT "1824341808"
780:IF X-G<1 AND X+P>13
    THEN WAIT 0:LOCATE 1
    4+F,2:PRINT " ":F=F-
    1:RETURN ELSE G=G+1:
    P=P+1:GOTO 760
790:*P:FOR P=0 TO Q*100:
    NEXT P:RETURN
800:RANDOMIZE :RR=RND 3-
    1:LI=S*5+R-1:FOR P=0
     TO 2:X(P)=0:NEXT P:
    X=3
810:YB=2:XB=12:IF R=4 LE
    T RR=5:LI=S*40:XB=9:
    Q=8
820:GOSUB 830:BEEP 1,1,3
    :GOTO 840
830:FOR P=1 TO 2:LOCATE
    1,P:PRINT "
        ":NEXT P:RETURN
840:GOSUB *A:GCURSOR (XB
    *6,8*YB+7):GPRINT B$
    (RR)
850:IF X=XB AND Y=YB THE
    N GOSUB *D
860:I$=INKEY$ :I=VAL (I$
    )
870:IF I$<>" " THEN 910
880:GOSUB *SW:SS=A*-2+1+
    X
885:IF R=4 AND YB=Y AND
    XB<=SS AND SS<XB+4 T
    HEN 895
890:IF XB=SS AND YB=Y TH
    EN 895 ELSE 910
895:LI=LI-3*(S(0)+1)
900:BEEP 1,100,10:IF LI<
    1 THEN WAIT 0:FOR Q=
    1 TO 40:BEEP 1,120,6
    :LOCATE XB-1,YB:PRIN
    T "***":BEEP 1,100,7
    :LOCATE XB-1,YB:PRIN
    T "+++":NEXT Q:SC=SC
    +S*4+R-LI:GOSUB *SC:
    GOTO 1310 ELSE 990
910:IF I$="Z" AND F>0 TH
    EN GOSUB *FF ELSE 93
    0
920:WAIT 8:IF Y=YB THEN
    LOCATE XB,Y:PRINT "*
    ":LI=LI-5:GOTO 900
930:GOSUB *B:ON I-1 GOTO
     950,990,970,990,970
    ,980,980,980
940:GOTO 990
950:IF Y=1 AND YB=2 THEN
     WAIT 10:BEEP 1,55,8
    :LOCATE X,2:PRINT "|
    ":WAIT 0 ELSE 960
955:IF R=4 AND XB<=X AND
     X<XB+4 THEN 965
957:IF XB=X THEN 965
960:GOTO 990
965:LI=LI-7*(S(0)+1):GOT
    O 900
970:A=I/-2+3:X=X+I-5:GOT
    O 990
980:IF Y=2 LET B=1:Y=1:X
    =X+I-8
990:IF X<2 LET X=2
1000:IF X>12 LET X=12
1010:IF B=0 LET Y=2 ELSE
     B=0
1020:GOSUB *A
1030:ON RR+1 GOTO 1040,1
     090,1170
1035:GOTO 1230
1040:Q=12:GOSUB *RU
1050:IF RU>7-S THEN 1070
1060:LOCATE XB-1,2:PRINT
     CHR$ 149:IF X=XB-1
     AND Y=2 THEN GOSUB
     *D ELSE 820
1070:GOSUB *Q:IF XB>12 O
     R XB<3 LET XB=12
1080:GOTO 820
1090:FOR Z=1 TO S:IF X(Z
     )=0 THEN 1120
1100:X(Z)=X(Z)-1:IF X(Z)
     <5 LET X(Z)=0
1110:NEXT Z:GOTO 1140
1120:IF RND 2=1 LET X(Z)
     =11
1130:NEXT Z
1140:FOR Z=1 TO S:IF X(Z
     )<>0 THEN LOCATE X(
     Z),2:PRINT ">":IF X
     (Z)=X AND Y=2 THEN
     GOSUB *D
1150:NEXT Z
1160:GOTO 820
1170:Q=4:GOSUB *RU
1180:IF RU=1 THEN 1210
1190:GOSUB *Q:IF XB>12 O
     R XB<10 LET XB=12
1200:GOTO 820
1210:WAIT 6:FOR P=1 TO S
     +2:GCURSOR (XB*6-P*
     6,23):GPRINT "030F0
     6060404":BEEP 1,150
     ,60:NEXT P:WAIT 0:I
     F X<XB AND X>XB-S-3
      AND Y=2 THEN GOSUB
      *D
1220:GOTO 820
1230:RANDOMIZE :P=RND 8:
     ON P GOTO 1320-YB*2
     0,1300,1301,1320-YB
     *20
1250:GOSUB *Q:IF XB>9 LE
     T XB=9
1260:IF XB<S*-2+10 LET X
     B=S*-2+10
1265:IF YB=1 LET RR=14-R
     R ELSE RR=11-RR
1270:GOTO 1305
1280:IF RR=5 OR RR=6 OR
     RR=9 THEN GCURSOR (
     XB*6-6,23):GPRINT D
     $(0) ELSE 1300
1285:FOR P=1 TO S+3:BEEP
      1,255,9:GCURSOR (X
     B*6-6-P*6,23):GPRIN
     T D$(1):NEXT P:BEEP
      1,252,150:IF X<XB
     AND X>XB-5-S AND Y=
     YB THEN GOSUB *D
1290:GOTO 1305
1295:XB=XB-1
1300:IF RR<6 LET YB=3-YB
     :GOTO 1305 ELSE 125
     0
1301:IF RR=4 OR RR=7 OR
     RR=10 LET RR=RR+RND
      2*2-3:GOTO 1305
1303:RR=INT (RR/3)*3+1
1305:IF Y=YB AND XB<X AN
     D X<XB+4 THEN GOSUB
      *D
1307:GOTO 820
1310:IF R=4 LET R=1:S=S+
     1:GOSUB 830:LOCATE
     1,1:PRINT "ROUND CL
     EAR !":LOCATE 2,2:P
     RINT "BONUS";S*100:
     FOR P=1 TO S*25:SC=
     SC+4:GOSUB *SC:BEEP
      1,20,40:NEXT P:GOS
     UB *VS:GOTO 230
1320:FOR P=0 TO 3:X(P)=0
     :NEXT P:Y=2:GOSUB *
     A:WAIT 50:GCURSOR (
     XB*6,15):IF XA=XA(S
     *3-3+R) AND K=XA(S*
     3+6+R) THEN WAIT 15
     0 ELSE 1340
1325:FOR Z=1 TO 3:GCURSO
     R (X*6+6,23):GPRINT
      I$(Z+4):WAIT 2:BEE
     P 1,240,50:NEXT Z:P
     SET (84,16):PSET (8
     4,17)
1330:Q=1.7:GOSUB *P :GCS
     UB 830:WAIT 200:BEE
     P 1,200,30:BEEP 4,5
     0,50:LOCATE 1,1:PRI
     NT "SCENE";R;"CLEAR
     ":R=R+1:WAIT 0:GOSU
     B 830:GOTO 240
1340:RANDOMIZE :P=RND 8:
     ON P GOSUB 1370,137
     0,1350,1350,1350,13
     80,1380,1390:WAIT 0
     :M$=M$(K):M$(K)=LEF
     T$ (M$,XA+4)+"_"+RI
     GHT$ (M$,11+S*3-XA)
     :LOCATE 13,2:PRINT
     " ":GOTO 250
1350:GPRINT I$(3):F=F+1:
     IF F>20 LET F=20
1360:GOSUB *F:RETURN
1370:IF S(P-1)=0 AND S>1
      LET S(P-1)=1:WAIT
     100:GPRINT I$(P-1):
     GCURSOR (223,P*9+5)
     :GPRINT I$(P-1):RET
     URN ELSE 1350
1380:GPRINT I$(2):O=15:G
     OSUB *V:RETURN
1390:IF VM=92 THEN 1350
     ELSE GPRINT I$(4):V
     M=VM+8
1400:GOSUB *VM:RETURN
1410:X=1:Y=2:GCURSOR (64
     ,23):GPRINT "80D73A
     AFDEBFD8D0":LOCATE
     12,2:PRINT CHR$ 233
1420:BEEP 1,25,150:X=X+1
     :WAIT 20:LOCATE X,2
     :PRINT CHR$ 233+CHR
     $ 161:IF X>7 THEN 1
     430 ELSE 1420
1430:Q=7:GOSUB *P:LOCATE
      10,1:PRINT CHR$ 23
     3:LOCATE 1,1:PRINT
     "CONGRATULATION !!!
     ":WAIT 0:FOR A=0 TO
      39:LOCATE A,2:PRIN
     T CHR$ 233:NEXT A:F
     OR A=1 TO 80:BEEP 1
     ,5,30:BEEP 1,1,100:
     NEXT A
1440:Q=8:GOSUB *P:LOCATE
      9,2:PRINT "Happy E
     nd...":END
1450:DATA 166,1,4,237,1,
     1,165,2,7,236,999,-
     15,164,2,9,167,8,2,
     "13D53FD5334838","0
     8049AF536FFF180","0
     203BE70F878F8F870E0
     8080","C0E0E0F0B80C
     ","A4C090C0C8E0"
1460:DATA "02030302040C"
     ,"080C0C080818","20
     3030180808","99AB5F
     DF7CFFF3BBF5FD73E1C
     1","99EBDFFFFC7FFB7
     BB5FD73E1C1","9CAA5
     EDE7CFEF6B6FEFE76E4
     C4","8080808040"
1465:DATA "502050080402"
     ,"7E92FE927E","FAEE
     E0E0AEFA","FFFF8282
     417F","1C1A757B161C
     ","FCAAB9FFB9AAFC",
     "FCAAFDF1FDAAFC","F
     CC2E1F1E1C2FC"
1470:DATA "O_v___ _O","_
     _^[]O__^","__O_ __O
     v","|__[_^[ O","_^_
     [O_O__"," O_v_]O_v"
     ," []|]Ov[|","O[]|]
     OOO|","___^__O_^","
     O_v____v_O_v","__^[
     ]O_^_O_^","Ov___v_O
     _vO ","O|[]v_O[O|[O
     ","_^O_^_O__^_O","
     O[vO[]O___v","v[]|_
     O_|[]Ov[","[]_O_^O
     _[|","_O_^_O[OOO_^"
1480:DATA "__O_ _O__O_v[
     ]O","_^[]_O^[]__O_
     ^","vvOOv[OO [vOvOv
     ","]|O^ [][ ^^[ [O"
     ,"_^O[^O^[O^OO^OO",
     "v_OOOOvvvvv]OOv","|
     v]vOv[OOO[]vOv","|
     ]^]O^]^[^[]OOv","__
     ^_^[OOOO]^OOO"
1490:DATA 6,5,1,10,12,8,
     15,15,7,1,4,7,9,12,
     17,18,21,26
```

★雑誌でPCエンジン版のゴールデンアックスとアフターバーナーIIの画面を見た。このときほど，メガドライブがほしいと思ったことはない。(愛知県瀬戸市・加藤義秋16才)……【影：エンジンとかアックスとかバーナーとかドライブとか……何かちがうような。】

PC-E500

●実用プログラム

PC-8801/mkII/SR(N88-BASIC V1/V2モード)用



うーん，ジョイスティックが使いたくなった

JOY-STICK使うぞう君

TATUYA

ストーリー

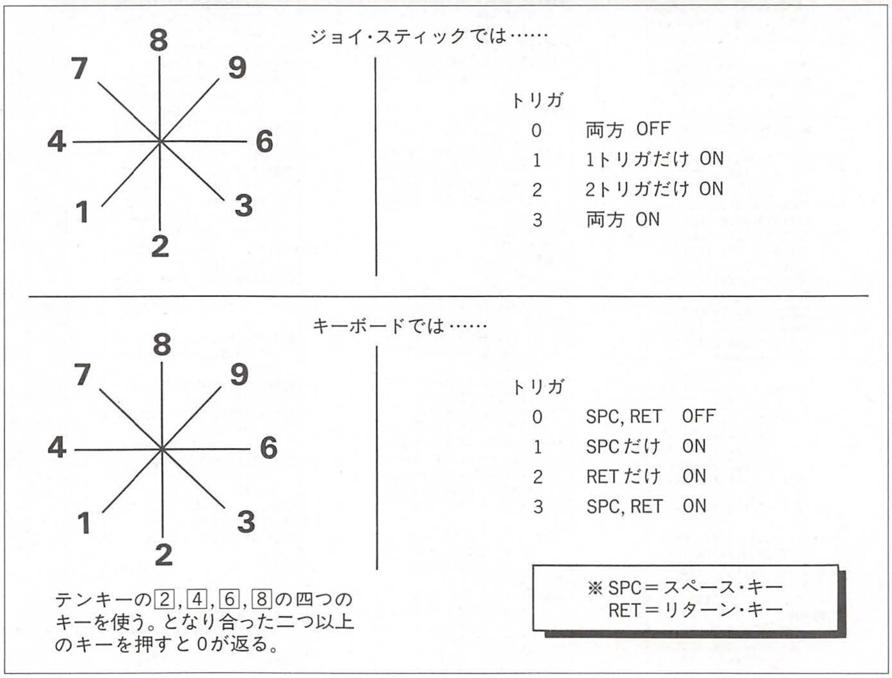
TATUYAは，ジョイスティックが使いたくなった。

使いかた

まず，**リスト1**をRUNしてくれ。ジョイスティック読みとり用のマシン語をメモリに書き込んでいく。"Complete."と表示されたらNEWしてもかまわない。

ジョイスティックが使いたくなったらつぎのようにしてくれ。デバイスと，引数を二つセットして&HF220番地をコールしてくれ，すると引数にスティックとトリガの状態が入る。返す値については**第1図**を見てくれ，**リスト2**はサンプルだ。

★　★



《第1図》スティックとトリガの返す値

《第1表》リスト2の説明

ADD＝&HF220…この値は変わらない
DB＝デバイス・ナンバー…0ならキーボードが読みこめる
　　0以外ならジョイスティックが読みこめる
ST＝スティック用の引数…この変数にスティックの値が返される
TR＝トリガ用の引数………この変数にトリガの値が返される
CALL ADD(DB, ST, TR)………この書式でコールするとSTにはスティック，TRにはトリガの値が返される
※注意：コールする変数にはぜったいDEF-INTをかけておき必ず四つの変数でコールしてくれ。変数名は何でもよいが，一つでも省略は，しないでくれ

最後に

マシン語からでも簡単に利用できるが，それはとくに書かないでおく。なぜかって？それは，めんどうくさいから。

あと，書きわすれてたけど，このプログラムでは，キーボードの状態も読める。ちょー便利。

★　★

●参考

「便利で短いプログラム」　ラッセル社

《リスト1》JOY-STICK使うぞう君のプログラム・リスト

```
10  ' -----[[ JOY STICK TUKAUZOU KUN ]]----- By TATUYA
20  RESTORE 90:NU=1080:PD=&HF220:FOR J=0 TO 7:CS=0:FOR I=0 TO 15
30  READ D$:D=VAL("&H"+D$):POKE PD,D:PD=PD+1:CS=CS+D:NEXT I
40  READ D$:D=VAL("&H"+D$):IF (D<>CS) GOTO 70 ELSE NU=NU+10:NEXT J
50  PRINT:PRINT "Complete.":END
60  ' -----[[ DATA ERROR CHECK ]]-----
70  PRINT "DATA ERROR IN";NU:BEEP:END
80  ' -----[[ MACHINE LANGUAGE ]]-----
90  DATA 7E,EB,50,59,CD,3C,F2,78,DD,21,8B,F2,32,31,F2,DD,932
100  DATA 7E,00,47,AF,70,23,77,EB,71,23,77,C9,B7,20,04,CD,6E5
110  DATA 47,F2,C9,CD,74,F2,C9,01,00,00,DB,01,0F,38,02,CB,6EF
120  DATA C0,DB,00,CB,57,20,02,CB,C8,CB,67,20,02,CB,D0,CB,82C
130  DATA 77,20,02,CB,D8,DB,09,CB,77,20,02,CB,C1,DB,01,07,6F3
140  DATA D8,CB,C9,C9,3E,0E,D3,44,DB,45,E6,0F,EE,0F,47,3E,82F
150  DATA 0F,D3,44,DB,45,E6,03,EE,03,4F,C9,00,08,02,00,04,546
160  DATA 07,01,00,06,09,03,00,00,00,00,00,00,00,00,00,01A
```

《リスト2》サンプル・プログラム

```
100 ' -----[[ SAMPLE PROGRAM ]]----- By TATUYA
110 DEFINT A-Z : ' defint ﾊ ﾜｽﾚｽﾞﾆ
120 ADD=&HF220:ST=0:TR=0
130 DB=0:CALL ADD(DB,ST,TR)
140 LOCATE 20,10:PRINT "key board ";ST;TR
150 DB=1:CALL ADD(DB,ST,TR)
160 LOCATE 20,15:PRINT "joy stick ";ST;TR
170 GOTO 130
```


★このたび，転勤で東京へやって参りました。そのうち電波新聞社へ遊びに行くかもしれないからよろしく。(東京都江戸川区・**平綾真理20才**)……【**影**：待ってるぜ。おみやげたくさんもって来ておくれ。**編集長**：その前に影くんが網走支局に転勤にならなきゃいいけど。】

MZ-2500(M25-BASIC)用



これはなんとも実用的!!

Multi Window
（マルチ ウィンドウ）

佐藤　拓也

●これは何ぞや？●

これはベーシックのサブ・ルーチンで，その内容はマルチ・ウィンドウです。しかし，ドライバなどという格好のいいものではありません。

とりあえず入力してみてください。何をするものかは大体わかると思います。

●いんぷっと●

これはあくまでもただのサブ・ルーチンなので，これだけでは何もできません。

よって，サンプル・プログラムも一緒に入っています。5000行以下が本体で，それより上がサンプルです。俗に言うオール・ベーシックというやつなので，ごく普通に入力して実行してください。

●使いかた●

このルーチンにはつぎのモードがあります。

モード0…メッセージ・ウィンドウを開く

モード1…項目ウィンドウを開き，カーソル・キーの上下で項目を選択し，スペース・キーで決定し，リターン・キーでキャンセル

モード2…一つ前のウィンドウに戻る

モード3…最後に開かれたウィンドウを閉じる

モード4…現在表示中のウィンドウをすべて閉じる

モード2はアンドゥをするのに使えると思います。

これらは変数WNにモード番号を入れ，それぞれのモードに必要な値をセットして，GOSUB ＊MULTIとすることによって実現します(当たり前か)。

ウィンドウは枠付で表示されますが，WMにモード番号に16を足した値を入れると枠なしになり，同様にして32を足すとウィンドウ表示後，何かキーが押されるまで待ちます。そのとき，WRに押されたキーのアスキー・コードが入りますが，リターン・キーのときは0が入ります。これらは併用できます。設定の内容はつぎのとおりです。

モード0…変数WX, WYに開くウィンドウの左端の座標を，WLにメッセージの行数をセットして呼び出す。

モード1…モード0と大体同じだが，ウィンドウ表示後カーソル・キーの上下で行を選んだ後スペース・キーまたはリターン・キーで戻る。その際に選ばれた行がWRにセットされる。リターン・キーが押されたときは0がセットされる。

モード2と3と4…特に設定するものはありません。

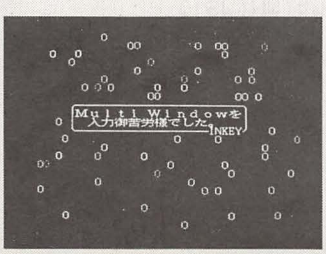
メッセージは，WM$(行)にいれておきます。この行がWRの値に対応します。じつは，メッセージと項目は同じものなのです。

●ぷろぐらむ●

このルーチンでは呼び出されたときの画面の状態はもちろん，漢字モードなども保存しています。ルーチン中に使用される変数はもちろん破壊されますが，それらはすべてWではじまっているのでそういうものは使わなければ問題ないと思

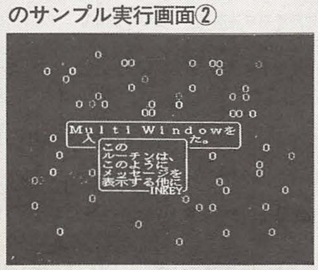
《第1表》変数表

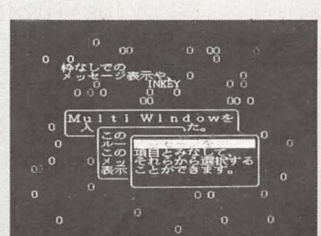
変数	内容
WM	モード設定
WM$(行番号)	メッセージ設定
WX, WY	座標設定
WL	幅設定
WR	選択された行番号
WX( ), WY( ) WRX( ), WRY( ) W1, WM( ) WWA, WWB WWC, WW#( )	WORK



▲《写真1》Multi Windowのサンプル実行画面①

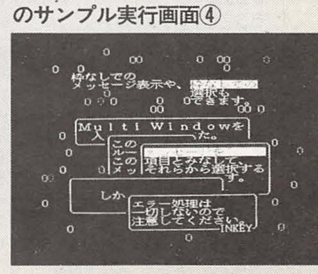
▼《写真2》Multi Windowのサンプル実行画面②





▲《写真3》Multi Windowのサンプル実行画面③

▼《写真4》Multi Windowのサンプル実行画面④



★僕はゲームを作るためにがんばっているんだけれど，マップの上をキャラが歩くというところでつまずいています。今度特集で取りあげてください。(北海道赤平市・矢倉憲一17才)……【影：よし，取りあげてしまおう。えいっ。編：もって逃げてどーするんですか。】

います。

このプログラムを実行するには10kバイトくらい必要なので，RAMを増設してない人は，なんらかの機能を削除してメモリを増やしておかないとちょっときついです。

●最後に●

投稿する直前になって欠陥が見つかってしまい，デバックに丸1日かかってしまいました。とっても苦労したので没にしないでくださいな。

では，がんばって活用してください。

★

★　　★

★

Multi Windowのプログラム・リスト

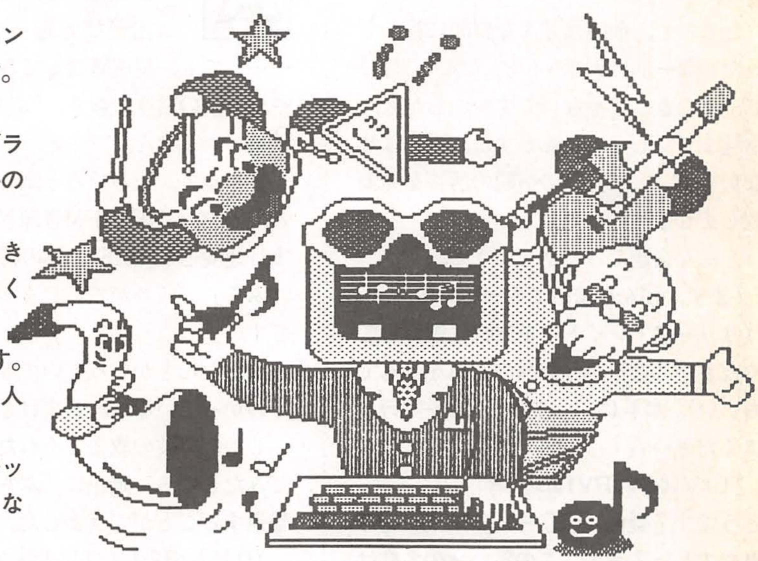
```
  10 def int A-Z:option base 0:new on 0
  20 init "CRT:40":klist 0:print chr$(4)
  30 dim XX(8),YY(8),L(8),MO(8),ME$(8,8)
  40 for I=1 to 70:color rnd*7:locate rnd*39,rnd*22:print "O":next:color 7
  50 for I=1 to 7:read XX(I),YY(I),L(I),MO(I):next
  60 for I=1 to 7:for J=1 to L(I):read ME$(J,I):next J,I
  70 for I=1 to 7:WX=XX(I):WY=YY(I):WL=L(I):WM=MO(I)
  80  for J=1 to WL:WM$(J)=ME$(J,I):next
  90  gosub *MULTI
 100  if WR=0 and I>1 then WM=2:gosub *MULTI:I=I-1:goto 100
 110 next:WM=4:gosub *MULTI:goto 70
 120 data 5,8,2,32 ,10,10,5,32 ,15,11,5,1 ,4,2,2,48 ,22,3,3,17
 130 data 4,15,3,32 ,13,17,3,32
 140 data "Ｍｕｌｔｉ　Ｗｉｎｄｏｗを","　入力御苦労様でした。"
 150 data "この","ルーチンは、","このように","メッセージを","表示する他に"
 160 data "メッセージを","項目とみなして、","それらから選択する"
 170 data "ことができます。","","枠なしでの","メッセージ表示や、"
 180 data "枠なしでの","選択も","できます。"
 190 data "","　　しかし．．．　　",""
 200 data "エラー処理は","一切しないので","注意してください。"
5000 end       ' ==================    Ｍｕｌｔｉ　Ｗｉｎｄｏｗ　Ｖ１．０
5010 *MULTI    '=================      １９９０　Ｂｙ　ＴａＫＫｕＮ
5020 dim WW#(1000),WM(10),WN(10),WM$(10),WX(10),WY(10),WRX(10),WL(10)
5030 on WM goto ,5280,5400,5420:WS=WS+1
5040 WM(WS)=WM:WX(WS)=WX:WY(WS)=WY:WL(WS)=WL+2
5050 for WI=1 to WL(WS)-2
5060  if WRX(WS)<len(WM$(WI))+2 then WRX(WS)=len(WM$(WI))+2
5070 next:WN(WS+1)=(WRX(WS)+2)*(WL(WS))/2+1+WN(WS)
5080 if WY<0 or WX<1 or WY+WL>23 or WX+WRX(WS)>peek($5E8) then locate 0:print [
2] "WX,WY or WL  ERROR!":beep:end
5090 get% (WX(WS)-1,WY(WS))-(WX(WS)+WRX(WS),WY(WS)+WL(WS)-1),WW#(WN(WS))
5100 WWA=peek($5F4) and 7:WWB=peek($5F5):WWC=peek($60C)
5110 kmode:cgen:cflash:crev:color 7:if (WM and 16)=0 then
5120   locate WX(WS),WY(WS)+1
5130     print string$(WL(WS)-2,chr$(150,29,31));
5140   locate WX(WS)+WRX(WS)-1,WY(WS)+1
5150     print string$(WL(WS)-2,chr$(150,29,31)):
5160   locate WX(WS),WY(WS)+WL(WS)-1
5170     print chr$(158);string$(WRX(WS)-2,149);chr$(159);
5180   locate WX(WS),WY(WS)
5190     print chr$(156);string$(WRX(WS)-2,149);chr$(157);
5200 end if:kmode 1:color WWA:for WI=1 to WL(WS)-2:locate WX(WS)+1,WY(WS)+WI
5210 print WM$(WI);string$(WRX(WS)-len(WM$(WI))-2,32);:next
5220 on WM and 15 gosub 5320:key 0,"":if (WM and 32)<>0 then
5230    repeat:kmode:WI=asc(inkey$):locate WX(WS)+WRX(WS)-6,WY(WS)+WL(WS)-1
5240    print "INKEY";:until WI:locate WX(WS)+WRX(WS)-6,WY(WS)+WL(WS)-1
5250  print string$(5,149+((WM and 16)=16)*117);:WR=-WI*(WI<>13)
5260 end if:kmode WWC:cgen -((8 and WWB)<>0)
5270 crev -((64 and WWB)<>0):cflash -((128 and WWB)<>0):return
5280                           '================== Level Down
5290 put% (WX(WS)-1,WY(WS))-(WX(WS)+WRX(WS),WY(WS)+WL(WS)-1),WW#(WN(WS))
5300 WS=WS-1:for WI=1 to WL(WS):WM$(WI)=scrn$(WX(WS)+1,WY(WS)+WI,WRX(WS)-2)
5310          next:WM=WM(WS):goto 5100
5320 key 0,"":WY=WY(WS)+1      '================== Select
5330 crev@ (WX(WS)+1,WY)-(WX(WS)+WRX(WS)-2,WY),1
5340 repeat:WI=asc(inkey$):until WI=30 or WI=31 or WI=32 or WI=13
5350 if WI=32 then WR=WY-WY(WS):return
5360 if WI=13 then WR=0:return
5370 if WY+(WI=30)=WY(WS) or WY-(WI=31)=WY(WS)+WL(WS)-1 then 5330
5380 crev@ (WX(WS)+1,WY)-(WX(WS)+WRX(WS)-2,WY),0
5390 WY=WY+(WI=30)-(WI=31):goto 5330
5400 put% (WX(WS)-1,WY(WS))-(WX(WS)+WRX(WS),WY(WS)+WL(WS)-1),WW#(WN(WS))
5410 WS=WS-1:return
5420 for WI=WS to 1 step -1:gosub 5400:next:WS=0:return ' Windows Close
```


★Dr.Dへ。僕のクラスの先生が最近髪がぬけてきて困っているので，はげましの言葉をかけてやってください。(宮城県仙台市・芳賀良太17才)……【影：Dr.ハゲ増しの言葉だそうです。あれ，Dr.は？つぐ美：このネタで登場するのはもーいやなんですって。編：むむ。】

GAME MUSIC

BM特選

ザ・ゲームミュージック プログラム・コーナー



本コーナーは，ビデオゲーム／パソコンゲーム／ファミコンゲームなどのミュージック・プログラムを掲載しています。手近にあるパソコンに入力して，楽しんでください。

パソコンへの入力方法は簡単です。掲載してあるプログラム・リストを各機種のキーボードから入力していけばよいのです。ほら，すばらしい音楽が聞こえてきたでしょ。

それぞれのプログラムには，プログラムを実行させるときの注意点や，内容，改造方法などが紹介されています。よく読んでください。

また，GORRY先生が各プログラムに批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つことまちがいなし！

なお，このコーナーに，自分の作ったゲーム・ミュージック・プログラムを投稿しようと思っている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿に必ず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙２枚～４枚くらいにまとめてください。説明には①内容（ビデオゲーム版かファミコン版かなどをしっかり書く)，②使いかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます，Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード（N66ベーシック等，ページ数も書いてください)，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。原稿用紙は，なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐために必ずチェックし，２～３回入れてもらえば安心です。ラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。

編集部

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

★封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム」係

パソコン・ミュージック Q&A ●by 川野俊充

いやいやいや，どーもどーも。〝ハチミッチョリーナ・デ・カワーノ〟でございます。このコーナーもなんと半年ぶりでございます。休んでいたとはいえ，このコーナーへの質問ハガキが毎月届くんですよね。これには，さすがの僕も驚きです。毎月毎月このコーナーを担当していくのは，ちょっとつらいところがありますが(いろいろ忙しい身なもんで)，できるだけみなさんの質問に答えていきたいと思います。おハガキをお待ちしていまーす。

ところで，前回はどんな質問に答えていたかなー，と見てみると，なんと1月号でやったきりじゃないですか。しかも，宿題までだしていたんですね。遅ればせながら，ここに1月号の宿題の解答を発表致しましょう。

どんな宿題だったかというと，

「まず，どんな音色でもいいので，RR（リリース・レイト）を3か4に設定してください（もとから3か4の音色を選んでもいい)。つぎに，つぎのMMLを実行してください。

“L8V10CV3RV10DV3R”

どうです？疑似「○○ー○」効果が得られたでしょ？さて，この賢い技の名前は何でしょうか。」

というものでしたよね。ずばり「リバーブ効果」が正解です。応募者のほぼ全員が正解でした。さすが，ベーマガ読者ですね。

では，さっそくはじめの質問です。

Q 川野先生こんにちは。1月号の「ぷち」ノイズについての記事に対して一言あります。僕もX1で，NEW FM音源ドライバーを使っていて，かなりあの「ぷち」ノイズに悩まされました。そこであの「ボリュームを最小にして音色を切り替える」という方法を見て，「なにーこんなに簡単に解決できるのかー」と思い，早速やってみましたが「消えない！」のです。もしかしてX68Kだけなのでは……？

僕が以前からやっていた解決方法は，「音色を切り替える直前にリリース・レイトを最大にする」というものです。少々MMLが長くなりますが，これは確実です。一度お試しあれ。

例）チャンネル1の場合

“@1y224,15y232,15y240,15y248,15@2”※チャンネルが増えるにつれ，書き込むレジスタも1ずつずれます。

［福井市・**中川滋之16才**］

A な，なんと！　あの方法に欠陥があったなんて!!　完璧だと思っていたのに……。でも，早速確認してみたところ，やはり彼の言うとおり，「ぷち」ノイズは消えていません。

でもって，いろいろと試してみたところ，どうやらNEW FM音源ドライバーの実行速度とYM2151自体の特性によって「ぷち」ノイズがでてしまっているようです。

とかなんとかいっていても，じつはよくわかっていないんですけど……。

しかし，彼の教えてくれた方法で試してみたところ，確かに「ぷち」ノイズを撃退することができました。

1月号で紹介した方法だとX68Kでも効かない場合があるので，そんなときには今回の方法を使ってください。リストは長くなって読みにくくなってしまいますが，確実な手段ですのでやむを得ないでしょう。

しかし，これでまたリストがYコマンドによって汚くなることでしょう。「ポルタメント」「ソフトLFO」「ぷちノイズ防止」「デチューン」とYコマンドを用いる技がこれだけ出そろったのでもう避けられないことなのでしょうが，リストを実際に入力する読者の皆さんにしてみればうれしいやら悲しいやらわかりませんね。

御報告ありがとうございました。

Q ちゃおー。しっつもんでぇーす。

いろいろなゲームの音楽を打ち込むのはとても楽しいのですが，どうも，「これだだだだだぁぁぁっっ!!」という音色が見付からないときがあります。

音色をセットするときの「コツ」を教えてください。

［東京都江東区・**ピッコロ大魔王16才**］

A ちゃおー。こったえでーす。

とはいってもこの質問，かなりむずかしいですね。ミュージック・プログラミングの核心をついているといえましょう。僕もまだまだ摸索中なのではっきりとした解答をすることはできませんが，わかる範囲でヒントみたいなものを少し紹介しましょう。

さて，まず普通に既存の曲をコピーする場合ですが，これは簡単。

「死ぬほど繰り返して聞く」

というのが秘訣です。なんでぃー，と思われるかもしれませんが，このオーソドックスな方法が一番効率良く，また確実なのです。慣れてくれば「音色の構成音を分解して聞き取る」とか，「作者のクセを読み取る」といった高度な（？）技も使えるようになってきますが，そのためには何回も繰り返して音色を聞きわける練習を重ねないといけません。テープだったら擦り切れるくらい，CDだったら穴のあくくらい繰り返して聞いてみてください。

さて，オリジナル曲の音色の設定の場合ですが，これはなんといってもバランスが重要な要素になってきます。バランスというのは音量の大小だけでなく，倍音をまんべんなく含んだ音色が曲に入れられているかどうか，そんなレベルでのバランスを指します。

くわしくはまた機会があったら説明することにしますので，とりあえず今回はさわりまで。

お便りお待ちしています

このコーナーではみなさんからの質問や意見，テクニックなど募集しています。
マイコンBASICマガジン「パソコン・ミュージックQ&A」係まで。

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

MSX/MSX2/MSX2+(要FMPAC)用

スーパーハングオン

～アウトライド・ア・クライシス～ ©SEGA

石川　一晃

内容

セガの体感ゲーム「スーパーハングオン」の中の,「アウトライド・ア・クライシス」をソフトの限りを尽くし，再現してみました。ゲームは古いですが，曲はいいですよ。

入力の前に……

最低限32K以上のMSXとFMPACが必要です。

それから，メモリが残り少ないので，改造のためのリスト追加は最小限にしたほうがいいでしょう。

この曲の聴きどころ

スネア，タム，そしてソロのパートの音に注目（注耳？）してください。

ソロのパートは，リリースがつぎの音に重なる処理（音楽用語で俗に「スラー」と呼ばれているやつ）を行なってます。

あっ，それと，ドラムのフィル・インの人間臭いノリも，要チェックですよ。

以上の点をよろしく！

苦労したところ＆補足

ドラムの音取りが，めちゃ大変でした。とくに，曲の最後あたりのドラムのフィル・インの嵐にはまいりました。

それから，曲がはじまるまで約1分かかりますが，暴走ではありません。ご安心を。

P.S.

渋谷でプログラマーしてる平山くん，元気か～？　私は車を買ったぞー！

そして，まる英でんきの飛島さん，お互いウィルスには気をつけましょう。

では，さらばっ！

参考資料

●セガ・ゲームミュージック・Vol.3（アルファ）

●ゲーム・ミュージック・プログラム大全集Ⅲ（電波新聞社）の楽譜集

●FM音楽館（徳間書店）の158ページのYコマンドについて

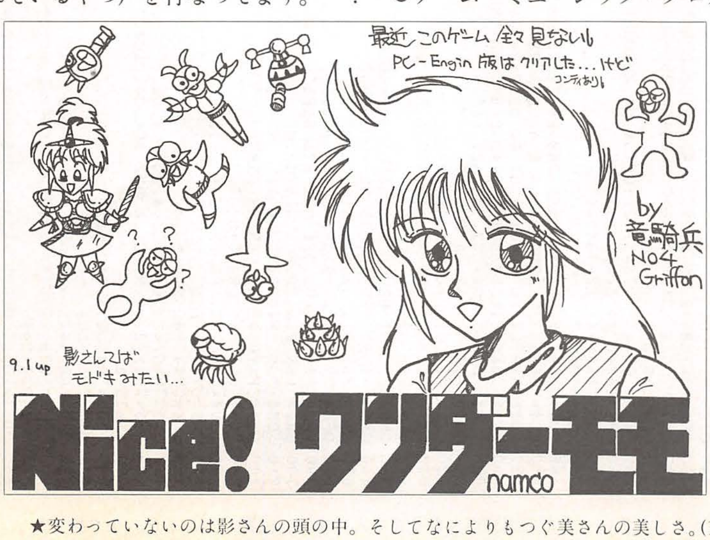
GORRY先生より一言

非常によくまとまっています。各チャンネルがよくかみ合っていますね。ベースの目立ち具合いもちょうどいいところでしょう。

デキがいい分，リストは長いです。がんばって打ち込みましょう。

スーパーハングオン～アウトライド・ア・クライシス～のミュージック・プログラム・リスト

```
10 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):CLEAR7500
20 DIM A%(15)
30 FOR A=0 TO 15:READ A$:A%(A)=VAL("&H"+A$):NEXT A
40 DATA 0000,0000,0000,0000,0C00,0008,0000,0000
50 DATA 4600,F3F1,00F0,0000
60 DATA 000,13FD,00F0,0000
70   VOICE COPY (A%,@63)
80 'BASS
90   A0$="O3E&":A1$="E2.&E<B& B2.&B>C& C1 C2CGR8"
100  A2$="R2.."+A0$+A1$
110  A3$="E2.E<B& B2.B>C&":A4$="CCCCcccc CCCCcr4"
120  A5$=A0$+A3$+A4$
130  A6$="O3C&":A7$="CCCCc>c<cb CACDF+GDC& CCC<B>CCC<A& AABB>CCD"
140  A8$=A6$+A7$
150  A9$="EEEEe>e<ee& EEEER8>E<EE& EEEEeeee&":AA$="EEAEGEE":AB$="EEEEGF+D"
160  AC$=A0$+A9$+AA$
170  AD$=A0$+A9$+AB$
180  AE$="O2A&":AF$="AAAA>>E<<A>E<A& AAAA>A<A4B& BBBB>>F+<<B>>C<<B& BBBB>B<B4"
```



by 神奈川県横須賀市・竜騎兵No.4 Griffon

評…そうね，私も好きよ（つぐ美）

★変わっていないのは影さんの頭の中。そしてなによりもつぐ美さんの美しさ。(東京都品川区・小林利郎13才)……【影：ウッキー。つぐ美：アーアアー。編：私は見た。ターザンとチーターの美しい友情関係を……。つぐ美：あたしのお弁当を取らないでよ】

```
190 AG$=AE$+AF$
200  AH$="CCCCACBC& CCCCccc<b& BBBBb>b<b>>f+ <<B>B>E<<B>B>D+E"
210 AI$=A6$+AH$
220  AJ$="AA>A<A>B>C<<AA& AA>A<A>GA<AB& BBBB>AB<BB& BB>B<B>AB<B"
230 AK$=AE$+AJ$
240  AL$="CC>C<C<A>A<B>C& CCDCGF+CD& DDDD&D>D<DD D+D+D+D+d+d+<b"
250 AM$=A6$+AL$
260  AN$="EE>E<E>D<EB>G& G<E>F+<E>DE<EA&":AO$="AA>E<A>D<A>E<A >G<A>F+<A>DE<A":AP
$="AA>G<A>F+<ABA& AAGF+EG>E"
270 AQ$=A0$+AN$+AO$
280 AR$=A0$+AN$+AP$
290 AS$=A0$+"EE>E<E>D<E>E<E& EEF+GF+D<B"
300 AT$=A6$+"GECAF+DR8B16>C16 <BG16R16AE16R16ga16r16cd R8GECAF+DG& G4F+4DE<B>C"
310 AU$="R8CDGBGDC DBEG&G4R8D R2<BR4. >CR4.DR4"
320 AV$=A0$+"EEEEeeee EEEEeeef+& F+F+F+F+f+f+f+f+ F+F+F+F+f+f+f+"
330 AW$="G& GGGGgggg GGGG<B>CGA& AAAAaaa>c <BGAEGA4"
340  AX$="CCCCcccc CCGCGFE-<B-& B-B-B-B-b-b-b-b- {B->C<B-}2>C6D6"
350 AY$=A6$+AX$
360 AZ$="O2A-6& A-A-A-A-a-a-a-a-& A->GFD<GA-B->C& CCCCc>c<ce-& E-E-DDCD4"
370  B0$="EEF+G>D<E4<B& BBAGF+GA>C& CCDE>C<BDA&"
380 B1$=A0$+B0$+"A>DR8CR8<BR8"
390 B2$=A0$+B0$+"AAB>CD<AB"
400  B3$="C<G>C>C<FG4<B-& B-B->FE-A-B-4<A-& A-A-B->E-A-G<B-A-&"
410 B4$=A6$+B3$+"A-A->A-B-G<B->E-"
420 B5$=A6$+B3$+"A-A-B-B->CC<A-"
430 B6$=A0$+A1$
440 B7$=A0$+"E2..<B& B2..>C& C2..D& D2.D"
450 B8$=A0$+"E2..<B& B2..>C& C2..D& D2.."
460 'MAIN 1
470  C0$="R8OF+2..& F+E2..& ED2..& D2.."
480 C1$="R1"+C0$
490 C2$="R8 R8F+2..& F+E2.. EE2.. >CCCCCR4"
500  C3$="O5A&":C4$="A2AB>C<B R8AR8GR8F+R8A& A2AB>C<B R8AR8GR8AR8"
510 C5$=C3$+C4$
520  C6$="O5F+&":C7$="F+2F+GF+D& D4.AR8GR8F+& F+2F+GF+E&"
530 C8$=C6$+C7$+"E<A>D<B>EF+G"
540 C9$=C6$+C7$+"EF+4G4>D4"
550  CA$="O6D&"
560 CB$=CA$+"D2.ED R8<GR8ER8GR8>E& E2.ED R8<G4F+R8AR8"
570 CC$="O6E& E1& E2DC<BA& A1& A4.ER8GR8"
580 CD$=CA$+"D2.ED R8<G4ER8G4>D& D2.F+F+ R8D4<B>CD<B"
590 CE$="O6E& E1& E2EDC4 F+GF+D4C<B>C ED+<BF+4GA"
600  CF$="O5G&":CG$="G2..A& A2..A&"
610 CH$=CF$+CG$+"A2..A R8G2."
620 CJ$=CF$+CG$+"A1 R8>CR8<BR8GR8"
630 CK$="O5A& A2..A& A2..A& A2..A R8G2."
640 CL$=CF$+"G2..A& A2.<B"
650 CM$="O5C R1 R2.CD R2..G& G4F+4DE<B>C"
660 CN$="R1 R1 R8BBAR8AAG R8F+GEF+GR8"
670 CO$=CF$+"G1& G2.GA& A1& A2.A"
680 CP$="B& B1& B2.B>C+& C+1& C+2.."
690 CQ$=CF$+"G1& G2.GF& F1& F2&F6&F6"
700 CR$="F6& F1& F2.FG& G1& G2.G"
710  CS$="G2..F+& F+2..A& A1"
720 CT$=CF$+CS$+"R8>DR8CR8<BR8"
730 CU$=CF$+CS$+"DEAGF+D<B"
740  CV$="OG& G2..F& F2..E-& E-1&"
750 CW$=CV$+"E-2.F"
760 CX$=CV$+"R8O5E-4.E-F4"
770 CY$="R4OF+2..& F+D2..& DD2..& D2.."
780 CZ$="R4F+2..& F+D2..& DD2.>C& C4.C&C4."
790 'MAIN 2
800  D0$="R4OG2.& G4G2.& G4G2.& G2.."
810 D1$="R1"+D0$
820 D2$="R8 R4G2.& G4G2. GR8G2. GGGGGR4"
830  D3$="O5F+&":D4$="F+2F+GGG R8DR8Dr8dr8f+& F+2F+GGG R8DR8Dr8dr8"
840 D5$=D3$+D4$
850  D6$="O5D& D2DDD<A& A4.>ER8DR8D& D2DDD<B&"
860 D7$=D6$+"BF+AF+AB>E"
870 D8$=D6$+"B>C4E4G4"
880 D9$="O5G& G2.GG R8ER4F+R8EB& B2.BB R8E4R8GR4"
890 DA$="G& G1& G2GGGD& D1& D4.R8F+R8E"
900 DB$="G& G2.GG R8E4R8F+R4G& G2.>DD R8<B4R2"
910 DC$="G& G1& G2GGG4 >DDD<A4AAG BBF+D+4<B>D+"
920  DD$="O5E&":DE$="E2..F+& F+2..F+&"
930 DF$=DD$+DE$+"F+2..F+& R8E2."
940 DG$=DD$+DE$+"F+1 R8GR8GR8ER8"
950 DH$="F+& F+2..F+& F+2..F+& F+2..F+ R8E2."
960 DI$=DD$+"E2..F+& F+2.<G"
970 DJ$="OG R1 R2.GA R2..>D& D4D4<AAGG"
980 DK$="R1 R1 R8O5GGF+R8F+F+E R8DR8DDDR8"
990 DL$=DD$+"E1& E2.EF+& F+1& F+2.F+"
1000 DM$="G& G1& G2.GA& A1& A2.."
1010 DN$="O5E-& E-1& E-2.E-D& D1& D2&D6&D6"
1020 DO$="C6& C1& C2.CE-& E-1& E-2.E-"
1030  DP$="E2..E& E2..E& E1"
1040 DQ$=DD$+DP$+"R8AR8AR8GR8"
1050 DR$=DD$+DP$+"R8DEDD<B-G"
1060  DS$="OE-& E-2..D& D2..C& C1&"
1070 DT$=DS$+"C2.D"
1080 DU$=DS$+"R4>C4<B->D4"
1090 DV$="R8 R4OG2.& G4G2.& G4G2.& G2.."
1100 DW$="R8 R4G2.& G4G2.& G4G2&GR8 R8B4.B4."
1110 'MAIN 3
1120  E0$="R4.O5D&D2& D4.D&D2& D4.<B&B2& B2.."
1130 E1$="R1"+E0$
1140 E2$="R8 R4.O5D&D2& D4.D&D2 DR4<B&B2 R2.."
1150  E3$="O5D&":E4$="D2DDDD R2..D& D2DDDD R2.."
1160 E5$=E3$+E4$
1170 E6$="R8 R1R1 R1 R8R2E"
1180 E7$="O5E& E2.R4 R2..G& G2.R4 R2.."
1190 E8$="O5E& E2.R4 R2..E& E2.R4 R2.."
1200 E9$="R8 R1 R1 AAAE4EEE R2.."
1210  EA$="D2..D& D2..C+&"
1220 EB$=E3$+EA$+"C+2..C+ R8C2."
1230 EC$=E3$+EA$+"C+1 R8ER8DR8DR8"
1240 ED$="D& D2..D& D2.R8"
1250 EE$=E3$+"D1& D2.DD& D1& D2.D"
1260 EF$="D& D1& D2.DE& E1& E2.."
1270 EG$="C& C1& C2.C<B- B-1& B-2&B-6&B-6"
1280 EH$="A-6& A-1& A-2.A->C& C1& C2.C"
1290  EI$="D2..D& D2.. D& D1"
1300 EJ$=E3$+EI$+"R8GR8GR8ER8"
1310 EK$=E3$+EI$+"R4DR4."
1320  EL$="OC& C2..<B-& B-2..A-& A-1&"
1330 EM$=EL$+"A-2.B-"
1340 EN$=EL$+"R4.OA-R8B-4"
1350 EO$="R8 R4.O5D&D2& D4.D&D2& D4.C&C2& C2.."
1360 EP$="R8 R4.D&D2& D4.D&D2& D4.<B&B4.R8 R4G4.G4"
1370 'SOLO 1
1380 F0$="O5G& GR8>CR8<F+R4B8 BR8AR8GR4. R8GR8CR8F+R4 R1"
1390 F1$="R8 CR8Gr8gR8c R8BR8G&G4R4 R2<BR4. R2.."
1400 F2$="R8 R4>DR8R2 R8F+R8AR4.B& B2&BR8>GR8 <A2A>CE"
1410 F3$="C <AF+F+A>DEF+G16.<A+32& A+16AR4F+F+A>CD+16 R16F+D<GGBGGD16& D16<EGG>>
EER8C16"
1420 F4$="R8 R16CC16CC16cc16c<ge- >FR2.. < <FA->CE-R16E-<B->E-<A-16 R6A-6R6E-6R6
"
1430 F5$="G6& G8.R16G2. GB-B-F16ffdfr16 R2..>F& FR4FDFD"
1440 F6$="R8 R8ER8>DR16F+R8.<B& B4.B>D<b>c<a AR16A.R4.  ER8 GR16G.R4B4"
1450 F7$="R8 R8EGB>Dr16<br16b& BR16F+A<Br16>f+g16r16c& CR16CR16ceer16g& GR8GR8AR
4"
1460 F8$="R8 R8FR8Fr16ddfd16& D16<B-GE-E-ge-c<a-16& A-16A->C<B->dce-gr16 R8G16GR
16E-R16CE-R16"
1470 F9$=">C& C2..R16E-16& E-32G16.R16E-r16e-16.r32d<b-R32>E-16.R16C16& C16R16C1
6.R32C<A-r16a-fr16d& D2.."
1480 'SOLO 2
1490 G0$="O5R8 R8ER8AR8DR8.>C16 &C16R16<G16R8.e16r8.a16r16r4 R4ER8AR8DR8 R1"
1500 G1$="R4DR8BR8DR8 DR8ER2D R1 R2.."
1510 G2$="R8 R4.EE2 ER8GR8F+4R4 R2R8>F+R8F+ R2R16<B>DD16"
1520 G3$="R16<B16& B16GEGBAAAA16 BG4GEGB>D16.E32& &E16R16E<AF+AAF+A <DF+AF+>>F+R
16<B-16B-"
1530 G4$="B-8& B-B-R16B-R16b-r16b-f>e-16& E-16R16D2.. R16< <GB->DF16FDGC <B-6R6G
6R6F6"
```


★X68Kの自慢ばかりする友人Yになんとか言ってやってください。(千葉県市原市・おサルさん17才)……【影：なんとか。つぐ美：かんとか。影：ウッヒャッヒャッ。つぐ美：キラリ☆。影：これだけ言えば大丈夫だろう。ハアハア。つぐ美：そうね。】

```
1540 G5$="R6 R8.FR2R8. R16A->C<A-R16ge-e->c& C2..R8 R8G4R16E-E-G<B16"
1550 G6$="R8 R4> GR8>ER16E.R8 R4..CC<ABG16& G16BR8.D4.R8F+ R16AR8.C4R4"
1560 G7$="R8 R8.F+AGR16>CCR8 R8<EGBGr16e16.a16.r8 R8<B>DR16<br16>df+r8 R8F+R4.G4
"
1570 G8$="R8 R4GR8E-CE-E- C<A-FDfffd<b- GB-A->C<b->dfa-& A-R32A-16.fr8<b->df"
1580 G9$="R8 R2..>D F16R16FDR32F16.r16cr16d16r16d <B-R32>D16.R16<b-r16gg<b-r8 R2
.."
1590 'DRUM
1600  H0$="H4H4H4H4 H8HB8HB4h4b8b8 H4H4H4H4"
1610 H1$="R2B16B16b8b8b8"+H0$+"H4H4H4R8"
1620 H2$="R8"+H0$+"B16B16B8b16b16b8B16B16B8MB8"
1630  H3$="H16H16HB8cmb4cb4CMB4 CB4CMB4c8b8HMB8CB8"
1640 H4$="B8"+H3$+"H16H16HB8cmb4CB4CMB4 CB4CMB4c8b8HMB8"
1650 H5$="CB8"+H3$+"H16H16HB8cmb4CB4CMB4 HB4H4H4B8"
1660 H6$="CB8"+H3$+"H16H16HB8cmb4cb4CMB8CMB8 H8CB4cb8h8CB8MB8"
1670  H7$="HB16H16h8hmb4HB4HMB4"
1680 H8$="R8"+H7$+H7$+H7$+"HB16H16h8hmb4HB4HMB8"
1690 H9$="R8"+H7$+H7$+H7$+"HB16H16h8h4h8B8B8"
1700  HA$="CB8H16H16cmb8h16h16CB8H16H16":HB$="C8HB16H16CMB8h16h16cb8h16h16CMB8H1
6H16"
1710 HC$="B8"+HA$+"CMB8H16H16"+HA$+"H8MB8"+HB$+HA$+"H8"
1720 HD$="R8 C8HB16H16CMB8h16h16cb8h16h16MB8MB8"+HB$+"CB8H16H16CMB8hb16h16cb8h16
h16CMB8H16H16 B8B16B16b16b16 B16B16b16b16B16B16R8"
1730  HE$="HB16H16H8MB16h16h8hb16h16HB16H16HMB4 H16H16HB8HMB16h16h8hb16h16H16HB1
6HMB4":HF$="C16C16CB8CMB16c16c8cb16c16CB16C16CMB4 H16H16B8HMB16h16h8cmb8h16H16H8
"
1740 HG$="B8"+HE$+HF$
1750 HH$="B8"+HE$+"H16H16HB8hmb16h16h8hb16h16HB16H16HMB4 H8CB8H8cb8h8CB8H8"
1760 HI$="B8 HB16H16H8hmb16h16h8HB16H16H8HMB4 CB16C16C8cmb16c16c8b16B16B8CMB8"
1770  HJ$="HB4HMB4hb4HMB4"
1780 HK$="CMB8"+HJ$+"HB4HMB4hb4cmb8CMB8"+HJ$+"HB8H8c4b8b8CMB8CMB8"
1790 HL$=HJ$+HJ$+"HB16H16H8HMB16h16hb8hb16h16HB16H16HMB8B8 H16H16HB8hmb8hb16H16M
B16MB16mb16mb16MB16MB16"
1800  HM$="H16H16hb8cmb4CB4CMB4":HN$="CB4CMB4cb8b8HMB8C8"
1810 HO$="B8"+HM$+HN$+HM$+"HB16H16h16cmb4cb8B8HMB8"
1820 HP$="C8"+HM$+HN$+HM$+"CB4CMB4b8b8B8"
1830 HQ$="B8"+HM$+HN$+HM$+"CB6HMB6cb6cb6CB6"
1840 HR$="CMB6"+HM$+HN$+HM$+"CB4CMB4b16b16B8MB8"
1850  HS$="H16H16hb8hmb4HB4HMB4":HT$="HB16H16hb8hmb4hb8B8HMB4"
1860 HU$="MB8"+HS$+HT$+HS$+"R8CB4cb4CB4"
1870 HV$="B8"+HS$+HT$+HS$+"H8CMB8c8h8cmb8H8H8"
1880  HW$="H8CB16C16HMB8c16c16hb8cb16C16HMB8B8"
1890 HX$="MB8"+HW$+HW$+HW$+"H8CB8C8cmb8hb8HB8MB8"
1900  HY$="H8HB16H16HMB8h16h16hb16h16HB16H16HMB8"
1910 HZ$="MB8"+HY$+"HB16H16"+HY$+"R8"+HY$+"HB16H16"+"CB8CB16C16cb8cb16c16b16B16B
16b16b16B16"
1920 I0$="B8 CB8H16H16cmb8h16h16cb8H16HB16HMB8B8 C8HB16H16cmb8h16h16cb16B16H16HB
16HMB8B8 C8HB16H16cmb8h16h16cb8h16HB16CMB8H16H16 CB8H16HB16cmb8h16h16cmb8H16HB16
HMB8"
1930 I1$="B8 C8HB16H16CMB8h16h16cb16b16hmb16HB16C8HB16HB16 C8HB16HB16c8hmb16H16C
B8H16hb16hmb8MB8 C8CB16C16CMB8c16c16cb8h16hb16HMB8C16C16 B16B16b16b16 B16B16b16b
16 B16B16b16b16mb8"
1940 I2$="MB8 C8B8CMB4cb8.b16CMB8B8 H8HB16H16cmb4cmb8.B16HMB8MB8 R16B16B16b8b16b
16B8B16b16b16b16B16B8 CB4CB4b16b16B8MB8"
1950 I3$="MB8 C8CB8HMB8h16c16cb8h16HB16HMB8CMB8 H8CB8HMB8H16h16b16b16B16B16B16b1
6B8 CMB8HB16H16cmb8h16h16cmb8H16H16HMB8MB8 C8HB16H16CMB8hb16h16b16mb16mb16MB16MB
16MB16"
1960 'SNEA
1970 J0$="LR8 R1 R1 R1 R2.C8"
1980  J1$="RCRC"
1990 J2$="R8"+J1$+J1$+J1$+"RCRC8"
2000 J3$="R8"+J1$+J1$+J1$+"R2.."
2010 J4$="R8"+J1$+J1$+"RCRc8c8 R2.C8"
2020 J5$="R8"+J1$+"RCR4.C8"+J1$+"RCR4."
2030 J6$="C8 RCRc8c8"+J1$+J1$+"R2.."
2040 J7$="R8"+J1$+J1$+J1$+"RCCR8"
2050 J8$="R8"+J1$+J1$+J1$+"R2.."
2060 J9$="R8"+J1$+"RCRC8"
2070 JA$="C8"+J1$+"RCRc8c8"+J1$+"R2.C8C8"
2080 JB$=J1$+J1$+J1$+"RCL16CCCcccL"
2090 JC$="R8"+J1$+J1$+J1$+"RCR4."
2100 JD$="R8"+J1$+J1$+J1$+"R6C6R6r6r6"
2110 JE$="C6"+J1$+J1$+J1$+"RCRC8"
2120 JF$="C8"+J1$+J1$+J1$+"R2.."
2130 JG$="R8"+J1$+J1$+J1$+"R8C8rcr8"
2140 JH$="C8"+J1$+J1$+J1$+"R4.C8RC8"
2150 JI$="R8"+J1$+J1$+J1$+"RCCC8"
2160 JJ$="R8 RCR8c8r R4.C8Rc8c8"+J1$+"R2.C8"
2170 JK$="C8"+J1$+"RCCC8C8 R1 R2.C8"
2180 JL$="C8 RCRC8C8 RCR2 CCCc8c8 RCR16L16CCCccL"
2190 'TAM
2200  K0$="SFV13Ev12e-v11d":K1$="SDV13D-v12c<v11b":K2$="SAV13A-v12gv11g-"
2210 K3$="R2O3"+K0$+K1$+K2$+"R16R R1 R8>"+K0$+"R16"+K1$
2220 K4$="R8 R1R8O3"+K0$+"r16"+K1$+"R16R2R8R1O3"+K0$+K0$+K0$+"r16"+K1$+">"+K1$+"
>"+K1$+"R16"+K2$+K2$+K2$
2230 K5$="R8 R1R1r1r2R8O3"+K0$+"R16<"+K2$
2240 K6$="R8 R1R1r1r8O3"+K0$+K0$+K1$+">"+K1$+K2$+K2$+">"+K0$+K0$+K1$+">"+K1$
2250 K7$="R8 R1R2O3"+K0$+K1$+K2$
2260 K8$="R8 R1R1r1r2O3"+K0$+"R16"+K1$
2270 K9$="R8 R1R1r1r2O3"+K0$+"R16"+K1$+"R16"+K2$
2280 KA$="R6 R1R1r1r2O3"+K0$+K1$+K2$
2290 KB$="R8 R1R1r1r2O3"+K0$+K1$+K2$+">"+K0$+K1$
2300 KC$="R8 R1R1R1O3"+K0$+K1$+K2$+K0$+">"+K0$+K1$+K2$+K0$+">"+K0$+K1$+K2$+K0$
2310 KD$="R8.R1R1O3"+K0$+K1$+K2$+"r16>"+K0$+K1$+K2$+"R16>"+K0$+K1$+K2$+">"+K1$+K
2$+"R8R2>"+K0$+K1$+K2$
2320 KE$="R8 R1R2O3"+K0$+K1$+K2$+K0$+">"+K0$+K1$
2330 'CYNBAL
2340  L0$="V15BV14Bv13bv12b":L1$="V11BV10Bv9bvb":L2$=L0$+L1$
2350 L3$="R2."+L0$+L2$+"r2.. r2."+L0$+L2$+"R2.. R2."+L0$
2360 L4$=L2$+"R2.. R2."+L0$+L2$
2370 L5$="R8 R1 R1 R1 R2."+L0$
2380 L6$=L2$+"R2.. R2.."+L2$
2390 L7$=L2$+"R2R8"+L0$+L2$+"r2.. r1"+L2$+"R2"+L0$
2400 L8$=L2$+"R2."+L2$+"R2."+L2$+"r2.. r8"+L2$
2410 L9$=L2$+"R2."+L2$+"R2."+L2$
2420 LA$="R8 R1 R2."+L0$
2430 LB$="R6 R1 R1 R1 R2."+L0$
2440 LC$=L2$+"R2.. R2.."+L2$
2450 LD$=L2$+"r2.. r2.."+L2$+"R2.. R2."+L0$
2460 LE$=L2$+"r2.. r2.."+L2$+"R8"+L2$+L2$+"R8"+L2$+"r2r8"+L0$
2470 LF$=L2$+"R2.. R2.."+L2$+"R2."+L2$
2480 T$="T180": PLAY#2,T$, T$,T$,T$, T$,T$, T$,T$,T$,T$: SOUND6,11
2490 SOUND7,&B010001: _VOICE(@33, @63,@63,@63, @63,@63): PLAY#2,"V14", "V13","V1
3","V13", "v14","v14", "Y54,0 Y55,48 Y56,0","SOM1200": _TRANSPOSE(0)
2500 PLAY#2,"Q7L8", "QL8","QL8","QL8", "qL8","qL8", "","L","L64","L32O8"
2510 PLAY#2,A2$, C1$,D1$,E1$, "","", H1$, "",K3$,L3$
2520 PLAY#2,A5$, C2$,D2$,E2$, "","", H2$,J0$,K4$,L4$
2530  PLAY#2,A8$, C5$,D5$,E5$, "","", H4$,J2$,"",L2$
2540  PLAY#2,AC$, C8$,D7$,"" , "","", H5$,J3$,"",L5$
2550  PLAY#2,A8$, C5$,D5$,E5$, "","", H4$,J2$,"",L2$
2560  PLAY#2,AD$, C9$,D8$,E6$, "","", H6$,J4$
2570 PLAY#2,AG$, CB$,D9$,E7$, "","", H8$,J2$,"",L2$
2580 PLAY#2,AI$, CC$,DA$,"", "","",H9$,J3$,K5$,L6$
2590 PLAY#2,AK$, CD$,DB$,E8$, "","", HC$,J5$,"",L6$
2600 PLAY#2,AM$, CE$,DC$,E9$, "","", HD$,J6$,K6$,L7$
2610  PLAY#2,AQ$, CH$,DF$,EB$, "","", HG$,J7$,"",L8$
2620  PLAY#2,AR$, CJ$,DG$,EC$, "","", HH$,J8$,"",L9$
2630  PLAY#2,AQ$, CK$,DH$,EB$, "","", HG$,J7$,"",L8$
2640  PLAY#2,AS$, CL$,DI$,ED$,"","", HI$,J9$,K7$,L2$
2650   PLAY#2,AT$, CM$,DJ$,"", F0$,G0$, HK$,JA$,K8$
2660   PLAY#2,AU$, CN$,DK$,"", F1$,G1$, HL$,JB$,"",LA$
2670 PLAY#2,AV$, CO$,DL$,EE$, F2$,G2$, HO$,J2$,"",L2$
2680 PLAY#2,AW$, CP$,DM$,EF$, F3$,G3$, HP$,JC$,K9$
2690  PLAY#2,AY$, CQ$,DN$,EG$, F4$,G4$, HQ$,JD$,"",L2$
2700  PLAY#2,AZ$, CR$,DO$,EH$, F5$,G5$, HR$,JE$,KA$,LB$
2710 PLAY#2,B1$, CT$,DQ$,EJ$, F6$,G6$, HU$,JF$,"",LC$
2720 PLAY#2,B2$, CU$,DR$,EK$, F7$,G7$, HV$,JG$,"",LC$
2730  PLAY#2,B4$, CW$,DT$,EM$, F8$,G8$, HX$,JH$,"",LD$
2740  PLAY#2,B5$, CX$,DU$,EN$, F9$,G9$, HZ$,JF$,KB$,LC$
2750 PLAY#2,B6$, CY$,DV$,EO$, "","", I0$,JI$,"",L9$
2760 PLAY#2,B7$, CZ$,DW$,EP$, "","", I1$,JJ$,KC$,LC$
2770 PLAY#2,B6$, CY$,DV$,EO$, "","", I2$,JK$,KD$,LE$
2780 PLAY#2,B8$, CZ$,DW$,EP$, "","", I3$,JL$,KE$,LF$: GOTO 2530
```

★僕には彼女がいません。これを読んでいる女の子，OF 通しましょう。(静岡県浜北市・98がほしい15才)……【つぐ美：もし，OF から恋が芽ばえたら，すてきね。ベーマガも愛のキューピットに！ 影：ウヒャヒャヒャ。私らも愛を育てよう。 Dr.D：ワシとか？】

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

MSX/MSX2/MSX2+(要FMPAC)用

大魔界村(だいまかいむら)

—2 STAGE—

©カプコン

亀澤　剛志

内　容

大魔界村の2面の曲です。「なんだこんな曲」と言わずに打ち込んで聞いてください。

プログラム

FM8ch, PSG2ch使っています。R16など休符を使って音をずらしています。あとはたいしたことありません。

最後に

ちょっとテンポが速いかもしれませんが，そこんとこは許してください。あとはもうバッチリ（だと思う）ですから。

とくに最後のところの「キュイン，キュイン」が最高なので，みんなガンバって打ち込んでください。

参考にしたもの

・MD版「大魔界村」のSound Test

・GAMEST '90年4月号の楽譜

GORRY先生より一言

きれいに再現されています。ただ，エコーの音が重なって聞き苦しいところがあったので，デチューン・ルーチンをこちらで加えました。231～233行がそれです。

最近，同じ曲がたくさんくるパターンが非常に増えています。こういった他の人が選ばないような曲を選ぶのも採用への近道です。

大魔界村～2STAGE～のミュージック・プログラム・リスト

```
100 CLEAR 5000
110 _MUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1,1,1)
120 DIM A%(15)
130 FOR I=0 TO 15
140 READ A$:A%(I)=VAL("&H"+A$)
150 NEXT I
160 _VOICE COPY(A%,@63)
170 '
180 DATA 0000,0000,0000,0000
190 DATA 0010,000E,0000,0000
200 DATA 1C01,10EF,0000,0000
210 DATA 0012,007F,0000,0000
220 '
230 _TEMPER(6):_PITCH(442)
231  D=&HFA2C
232  FOR I=0 TO 8:READ A:POKE D+I*16,A:NEXT
233  DATA 04,36,20,20,04,36,10,30,20
240 DEFSTR A-X:T="T225"
250 '
260 A="@0V12O6L8
270 B="Q7@10V11O6L8
280 C="@63V12L4
290 D="@63V12L4
300 E="@4V15O5L8
310 F="@4V14O5L8
320 G="@5O5V7L4
330 H="@5O4V7L4
340 J="V9O4L8
350 K="V5O5L8
360 '
370 A0="R4EDE4G4R4F+GF+32G32F+8.ED
380 B0="R4R16EDE4G4R4F+GF+32G32F+8.ED16
390 C0="O3QA>Q7C<QA>Q7D<QA>Q7E<QA>Q7D<
400 D0="O4Q7RERF+RGRF+
410 E0="A4>ER8E4DR8D4C24D24C24<B>C..R32<A..
420 F0="R16A4>ER8E4DR8D4C24D24C24<B>C..R32<A.
430 G0="R16C1.DE8.
440 H0="R16G1.AB-8.
450 '
460 A1="R4EDE4G4V15Q6@16G4F+4E4D4
470 B1="R16R4EDE4G4VQ7@16G4F+4E4D8.
480 C1="B->B-<B->B-<B->B-<B->B-<
490 D1="R2.AR2.A
500 E1=">G4<AR8>F+4<AR8>E4<AR8>D4<A
510 F1=">R16G4<AR8>F+4<AR8>E4<AR8>D4<A
520 G1="R16F1.ED8.
530 H1="R16>C1.<B-A8.
540 '
550 A2="E4{FGAB>CDE2}4R16<<QV12@5A4>ER8E4D
560 B2="R16E4{FGAB>CDE2}4R16<<QV9@63A4>ER8E4D
570 C2=C1+C1
580 D2=D1+D1
590 E2=">C..R32<B32>C32<B8.A..R32G..R32A1
600 F2="R16>C..R32<B32>C32<B8.A..R32G..R32A2&A4..
610 G2="R16C1G1.
620 H2="R16G1>D1.
630 '
640 A3="D4{CDC}<B>C..R32<AR8<A4>ER8E4D
650 B3="R16D4{CDC}<B>C..R32<AR8<A4>ER8E4D
660 C3="O3A-A-GGFFEE
670 D3="O4V13A-A-GGFFEE
680 E3=">C4D4F4E32F32E.C4D4F4E32F32E.
690 F3="R16>C4D4F4E32F32E.C4D4F4E32F32E
700 G3=G2+"F2E2.F8.
710 H3=H2+"C2<B-2.>C8.
720 '
730 A4="D4{CDC}<B>C..R32<AR8>G4<AR8>F+4A
740 B4="R16D4{CDC}<B>C..R32<AR8>G4<AR8>F+4A
750 C4="E-E-E-E-DDDD
760 E4="F4E32F32E.D4C4D2D2<
770 F4="R16F4E32F32E.D4C4D2D4..<
```


★パソコン通信をはじめました。きっかけはシャープ見体験フェアで，山下さんが見せてくれたスペースインベーダーでした。(神奈川県横浜市・**東根作成英20才**)……【**影**：では私のとつなげて通信しようぜ。**つぐ美**：糸電話じゃできないわよ。**影**：ギャフン。】

```
780 G4="R1RO4@10V15B->FB-8.
790 H4="R1RR16O4Q6@10V15B->FB-8.
800 '
810 A5="E4<AR8>D4<AR8>>@5V14G4F+32G32F+8.Q6E4D4Q
820 B5="R16E4<AR8>D4<AR8>>@5V12G4F+32G32F+8.Q6E4D8.Q
830 C5="D-D-D-D-CC<BB
840 E5=E3+"G4F4E4C4D4.ED4.C
850 F5=F3+"R16G4F4E4C4D4.ED4.C16
860 G5="V13O4@33F4>{DFA>DFA}2B1
870 H5="VO4@63R16F4>{DFA>DFA}2B1
880 '
890 A6="V11<L4@63C1.DE
900 B6="V11<<L4@63G1.AB-
910 C6="B-B->CCO4DQ7FQDQ7GQDQ7AQDQ7G
920 D6="B-B->CCV12Q7RARBR>CR<B
930 E6="@63V13L4<CFEC>C2<B>C
940 F6="@63R16V11<L4CFEC>C2<B>C8.
950 G6="O4F4>{DEA>DEA}2B4<D4{FA>D}4E2
960 H6="O4R16F4>{DEA>DEA}2B4<D4{FA>D}4E4..
970 '
980 A7="F1.ED
990 B7=">C1.<B-A
1000 C7="QDQ7FQDQ7GQDQ7AQDQ7G
1010 D7="RARBR>CR<B
1020 E7="D-C<B-A>C2<B-2
1030 F7="R16D-C<B-A>C2<B-..
1040 G7="O5D4{FA>D}4E2
1050 H7="O5R16D4{FA>D}4E4..
1060 '
1070 A8="C1G1.
1080 B8="G1>D1.
1090 C8="QDQ7FQDQ7G
1100 D8="RARB
1110 E8=">C<B-A-GB-A->F2
1120 F8="R16>C<B-A-GB-A->F4..
1130 G8="Q@63O5V11A-2A2G-2G2E-1E1D-8R2.R8>L8V12CR8<BR8AR8A-
1140 H8="Q@63O5V11E-2E2C2D-2<B1B-1A8R2.R8@33O4V13{FA>DFA>D}8E8.R8.<{FA>DFA>D}8E8
1150 '
1160 A9=A8+"F2E2.F
1170 B9=B8+"C2<B-2.>C
1180 C9="<A-A-AAG-G-GGF1E1E-8R2.R8V11EEG-A-
1190 D9="V13A-A-AAG-G-GGF1E1E-8R2.R8V11EEG-A-
1200 E9="<FB-GE-F1L8O5@4V13
1210 F9="<R16FB-GE-F2&F..L8V12O5@4
1220 '
1230 AA="@63R16.V13CFEC>C2<B>C8&C32
1240 BA="@63R8VCFEC>C2<B>C8
1260 EA=">C4<B32>C32<B.A..R32G..R32>F4E32F32E.D..R32C..
1270 FA="R16>C4<B32>C32<B.A..R32G..R32>F4E32F32E.D..R32C.
1280 '
1290 AB="R32D-C<B-A>C2<B-&B-8&B-16.
1300 BB="R8D-C<B-A>C2<B-4.
1310 EB=">C4<B32>C32<B.A..R32G..
1320 FB="R16>C4<B32>C32<B.A..R32G.
1330 '
1340 AC="R16.>C<B-A-GB-A->F&F8&F32
1350 BC="R8>C<B-A-GB-A->F4.
1360 EC="@63V12O7C2D2<B-2B2A-2.GFG2.FEFR8{EA-B>D}4F2V11ER8DR8CR8<B.R16
1370 FC="@63V14R16O7C2D2<B-2B2A-2.GFG2.FEFR8{EA-B>D}4F2V12ER8DR8CR8<B
1380 '
1390 AD="<R16.FB-GE-F2&F&F8&F32@4QV13O6
1400 BD="<R8FB-GE-F2&F8@4QV12O6
1410 '
1420 AE="L8D4AR8A4GR8G..R32F24G24F24EF..R32D..
1430 BE="L8R16D4AR8A4GR8G..R32F24G24F24EF.R16D
1440 '
1450 AF=">C4<DR8B4DR8A4DR8G4D
1460 BF=">R16C4<DR8B4DR8A4DR8G4D
1470 '
1480 AG="F4E32F32E.D..R32C..R32>C4<B32>C32<B.A..R32G..
1490 BG="R16F4E32F32E.D..R32C..R32>C4<B32>C32<B.A..R32G.
1500 '
1510 AH=">F4E32F32E.D..R32C.
1520 BH="R16>F4E32F32E.D..R32C
1530 '
1540 AI="@63O7V11R32C2D2<B-2B2A-2.GFG2.FEFR8{EA-B>D}4F2V12ER8DR8CR8B16.
1550 BI="@63O7V13R16.C2D2<B-2B2A-2.GFG2.FEFR8{EA-B>D}4F2V12ER8DR8CR8B32
1560 '
1570 '
1580 '
1590 PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T
1600 PLAY#2,A,B,C,D,E,F,G,H,J,K
1610 PLAY#2,A0,B0,C0,D0
1620 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0,F0,"","",E0
1630 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0,F0,"","",E0
1640 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E1,F1,"","",E1
1650 PLAY#2,A1,B1,C0,D0,E2,F2,"","",E2
1660 PLAY#2,A2,B2,C0,D0,E0,F0,"","",E0
1670 PLAY#2,A3,B3,C0,D0,E0,F0,"","",E0
1680 PLAY#2,A4,B4,C0,D0,E1,F1,"","",E1
1690 PLAY#2,A5,B5,C0,D0,E2,F2,"","",E2
1700 PLAY#2,A6,B6,C1,D1,E3,F3,G0,H0,E3
1710 PLAY#2,A7,B7,C1,D1,E4,F4,G1,H1,E4
1720 PLAY#2,A9,B9,C2,D2,E5,F5,G3,H3,E5
1730 PLAY#2,AA,BA,C3,D3,E6,F6
1740 PLAY#2,AB,BB,C4,C4,E7,F7,G4,H4
1750 PLAY#2,AC,BC,C5,C5,E8,F8
1760 PLAY#2,AD,BD,C6,D6,E9,F9,"","","V6<
1770 PLAY#2,AE,BE,C7,D7,E0,F0,G5,H5,E0,AE
1780 PLAY#2,AE,BE,C7,D7,E0,F0,G5,H5,E0,AE
1790 PLAY#2,AF,BF,C7,D7,E1,F1,G5,H5,E1,AF
1800 PLAY#2,AG,BG,C7,D7,EA,FA,G6,H6,EA,AG
1810 PLAY#2,AH,BH,C8,D8,EB,FB,G7,H7,EB,AH
1820 PLAY#2,AI,BI,C9,D9,EC,FC,G8,H8
1830 GOTO 1590
```

評…大判化されて4号目を迎えました(編)



by　愛媛県今治市・モグピー

評…かわいいぜ。私が…(影)



by　兵庫県三木市・GILGAMES

★僕は，大きくなったら影さんII世になって，全国のパソコンをくるわせて日本征服してやる…！（広島県神石郡・武島健二17才）……
【影：よし！　日本征服は君にまかせた！　征服したあかつきにはぜひ私にアマゾンをおくれ。つぐ美：故郷に帰りたいのね。】

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

PC-8801mkIISR以降(N88-BASIC V2モード)+サウンドボードII用

スーパーハングオン

～ウイニングラン～

©SEGA

原田　健

はじめに

最近，ぞくぞくとでている新しいゲーム・ミュージックを打ち破るために，この曲を作りました。気合いを入れて作ったので，ぜひ聞いてみてください。

打ち込み方法

サウンドボードII対応なので，N88-BASIC V2モードで立ち上げて，"fm. ip1"を立ち上げてから入力してください。

プログラムについて

少々長いけれど，打ち込みやすくしたつもりです。あと，リズムデータもかなり圧縮しました。

後半の速いフレーズのベンドアップ・ダウンは，LFOでやってあるので，音色を打ち込むときは，そこのところをよく考えて打ち込むと，良いでしょう。

改造のアドバイス

音量は，自分がいいと思う音量にしたほうが満足できるでしょう。リズムデータ，音色データも，気に入らなければ変えてもいいでしょう。

ひとりごと

最近，X1を買ってプログラムを打つようになってから，つくづく「88のMMLは貧弱だなー」と思います。周波数ずらしをするにしても，音色が死ぬほど多くなる。

また，サウンドボードIIをつけていれ

GORRY先生より一言

88でもスーパーハングオンです。

メロディとコードがおとなしい感じがします。もっとメリハリをつけてみましょう。

MSXのところでも書きましたが，ホント同じ曲ばかり投稿がきてしまっています。今月も最終選考に残ったのがスペハリ，スキーム，サンダークロス，スーパー忍…もっとオリジナリティを！

スーパーハングオン～ウイニングラン～のミュージック・プログラム・リスト

```
100 '*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
110 '*/    SUPER HUNG ON     Winning Run           /*
120 '*/                              (C)SEGA       /*
130 '*/         Programmed  by  T.HARADA           /*
140 '*/         Special Thanks  M.KAWAGUCHI        /*
150 '*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
160 '
1000 CLEAR ,&HCFBF:CMD UNLINK
1010 DEFINT A-Z:DIM A%(4,9),OP(4):OP(1)=1:OP(2)=3:OP(3)=2:OP(4)=4
1020 '
1030 AD=&HCFC0:FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 15
1040 READ A$:D=VAL("&h"+A$):POKE AD,D:AD=AD+1
1050 C!=(C!*256)+D:C!=C!-INT(C!/3179)*3179:NEXT
1060 READ A$:IF VAL("&H"+A$)<>C! THEN PRINT "DATA ERROR!";CHR$(7):STOP ELSE NEXT
1070 GOTO 1280
1080 '
1090 DATA F3,21,D8,CF,11,00,21,01,25,00,3E,02,D3,31,ED,B0,69E
1100 DATA AF,D3,31,FB,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,085
1110 '
1120 *VOICE.SET
1130 NO=NO-62:IF NO<0 OR NO>63 THEN PRINT "TONE NO. ERROR":STOP
1140 ADD=&H2100+&H25*NO:AD=&HCFD8:POKE &HCFC5,ADD AND 255:POKE &HCFC6,ADD ¥ 256
1150 POKE AD,A%(0,0)
1160 FOR J=1 TO 4:I=OP(J)                :AD=AD+1
1170 POKE AD,(A%(I,8) AND 7)*16+A%(I,7)  :POKE AD+4,A%(I,5)
1180 POKE AD+8,A%(I,6)*64+A%(I,0)        :POKE AD+12,A%(I,1)
1190 POKE AD+16,A%(I,2)                  :POKE AD+20,A%(I,4)*16+A%(I,3)
1200 POKE AD+24,A%(I,9)
1210 NEXT                                :AD=AD+25
1220 POKE AD,A%(0,1)*16                  :POKE AD+1,A%(0,2)
1230 POKE AD+2,A%(0,3)                   :POKE AD+3,A%(0,4) AND 255
1240 POKE AD+4,A%(0,4) ¥ 255             :POKE AD+5,A%(0,5) AND 255
1250 POKE AD+6,A%(0,6) AND 255           :POKE AD+7,A%(0,7)
1260 DEF USR=&HCFC0:A=USR(0):RETURN
1270 '
1280 RESTORE 1300:FOR TONE=62 TO 70:FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9
1290 READ A%(X,Y):NEXT Y,X:NO=TONE:GOSUB *VOICE.SET:NEXT
1300 '     [CHORD PIANO]
1310 DATA 62, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
1320 DATA 31, 10,  7,  5,  3, 26,  0,  3,  0,  0
1330 DATA 31,  8,  8,  7,  2,  0,  0,  1,  0,  0
1340 DATA 31,  8,  8,  7,  2,  0,  0,  1,  0,  0
1350 DATA 31, 12,  9,  7,  1,  0,  0,  1,  0,  0
1360 '
1370 '     [MAIN 1]
1380 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
1390 DATA 30, 15,  7,  4,  0, 24,  0,  2,  0,  0
1400 DATA 30, 10,  9,  8,  0,  0,  0,  3,  0,  0
1410 DATA 30, 10,  9,  8,  0, 25,  0,  2,  0,  0
1420 DATA 30, 13,  8,  9,  0,  0,  0,  2,  0,  0
1430 '
1440 '     [E.BASS]
1450 DATA 58, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
1460 DATA 30, 12,  6,  8,  3, 32,  0,  0,  0,  0
1470 DATA 30, 12,  6,  8,  3, 35,  0,  4,  0,  0
1480 DATA 30, 12,  6,  8,  3, 46,  0,  0,  0,  0
1490 DATA 30,  7,  6,  8,  5,  0,  0,  1,  0,  0
1500 '
1510 '     [MAIN 2]
1520 DATA 50, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
1530 DATA 31,  8,  6,  2,  3, 24,  0,  2,  0,  0
1540 DATA 31,  2,  1,  2,  0, 19,  0,  2,  0,  0
1550 DATA 31,  9,  6,  2,  6, 32,  0,  2,  0,  0
1560 DATA 18,  0,  2,  8,  0,  5,  0,  1,  0,  0
1570 '
1580 '     [MAIN 3]
1590 DATA 45, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
1600 DATA 31,  4,  2,  4,  0, 26,  0,  2,  0,  0
1610 DATA 20,  2,  2,  4,  0,  0,  0,  2,  0,  0
1620 DATA 20,  1,  2,  4,  0,  0,  0,  2,  0,  0
1630 DATA 20,  2,  2,  4,  0,  0,  0,  2,  0,  0
1640 '
1650 '     [MAIN 3 dt]
1660 DATA 45, 15,  1,  1,  1,  4,  0,  6,  0,  0
1670 DATA 31,  4,  2,  4,  0, 26,  0,  2,  0,  0
1680 DATA 20,  2,  2,  4,  0,  0,  0,  2,  0,  0
1690 DATA 20,  1,  2,  4,  0,  0,  0,  2,  0,  0
1700 DATA 20,  2,  2,  4,  0,  0,  0,  2,  0,  0
1710 '
1720 '     [MAIN 1 DT]
1730 DATA 60, 15,  1,  1,  1,  4,  0,  7,  0,  0
```


★PCはあんなにもてはやされるのに，なぜMZは忘れられていくのでしょう？（神奈川県横浜市・小河竜平17才）……【影：忘れはしないさ！　たとえ消えても彼等のことはこの僕の熱き胸のうちにいつまでもいつまでも生き続けていくのさ！　編：かっこいい～。】

ば，本当はFM6, PSG3をだせるのに，最高良くても，FM6しかだせない。やはりこれはサウンドボードIIに対応したドライバーを作るしかないですね。GORRY先生!!

最後に，SPECIAL THANKS 川口雅也。

参考にしたもの

・セガゲームミュージックVOL.3
・ミュージック・プログラム大全集の楽譜

《第1表》チャンネル表

1ch(A$)，2ch(B$)，3ch(C$)	→コード
4ch(D$)，5ch(E$)	→メロディ
6ch(F$)	→ベース
R$	→ドラムス

```
1740 DATA 30, 15,  7,  4,  0, 24,  0,  2,  0,  0
1750 DATA 30, 10,  9,  8,  0,  0,  0,  3,  0,  0
1760 DATA 30, 10,  9,  8,  0, 25,  0,  2,  0,  0
1770 DATA 30, 13,  8,  9,  0,  0,  0,  2,  0,  0
1780 '
1790 '     [MAIN 1 UP]
1800 DATA 60, 15,  0,  1,700,127,  0,  6,  0,  0
1810 DATA 30, 15,  7,  4,  0, 24,  0,  2,  0,  0
1820 DATA 30, 10,  9,  8,  0,  0,  0,  3,  0,  0
1830 DATA 30, 10,  9,  8,  0, 25,  0,  2,  0,  0
1840 DATA 30, 13,  8,  9,  0,  0,  0,  2,  0,  0
1850 '
1860 '     [MAIN 1 DOWN]
1870 DATA 60, 15,  0,  1,230,-127, 0,  8,  0,  0
1880 DATA 30, 15,  7,  4,  0, 24,  0,  2,  0,  0
1890 DATA 30, 10,  9,  8,  0,  0,  0,  3,  0,  0
1900 DATA 30, 10,  9,  8,  0, 25,  0,  2,  0,  0
1910 DATA 30, 13,  8,  9,  0,  0,  0,  2,  0,  0
1920 '
10000 A$="Y38,231T88@62Q8V11L8@MR1
10010 B$="        T88@62Q8V11L8@M
10020 C$="        T88@62Q8V11L8@M
10030 D$="        T88   Q8
10040 E$="        T88   Q8
10050 F$="        T88@64Q8@V127L8@M
10060 '
10070 A0$="O5R4A+ARA+AR4.A+A RA+A R4.A+ARA+AR4. G G-RG G-R"
10080 B0$="O5R4G GRG GR4.G G RG G R4.G GRG GR4. D D RD D R"
10090 C0$="O5R4D DRD DR4.D+D+RD+D+R4.E ERE ER4.<B-B-RB-B-R"
10100 D0$="@62@MO5L2V13B-&B-G &G G&GA&A"
10110 E0$="@62@MO5L2V13G &G D+&D+E&EF&F"
10120 F0$="O3G4GGGGGG E-4E-E-E-E-E-E- E4EEEEEE F4FFFFFF"
10130 '
10140 A1$=" R4A+ARA+AR4.A+A RA+A R FFFFFR4FR4F2"
10150 B1$=" R4G GRG GR4.G G RG G R DDDDDR4DR4D2"
10160 C1$=">R4D DRD DR4.D+D+RD+D+R<AAAAAR4AR4A2>"
10170 D1$="B-&B-G &G L8>DDDDDR4DR4D2"
10180 E1$="G &G D+&D+L8 AAAAAR4AR4A2"
10190 F1$="G4GGGGGG E-4E-E-E-E-E-E- DDDDDR4DR4D2"
10200 '
10210 A2$="L2B-&B-A&A G &G  A&AL8B-B-AB-RARB-R>D RCR<A4.B-B-AB-RARB-R>C<RAB-2"
10220 B2$="L2G &G F&F E-&E- F&FL8G G FG RFRG R B-RAR F4.G G FG RFRG R A RFG2"
10230 C2$="L2D &D C&C<B-&B->C&CL8D D DD RDRD R F RFR C4.D D DD RDRD R F RDD2"
10240 D2$="@65@MO5V13L8B-2B-AB->C2&CC<B->CD4.G4C4<B->C2&C<B->C4D&D2&D2&D2&D2"
10250 E2$="@65@MO5V12L8G2GFGA2&AAGAB-4.>D4<A4GA2&AGA4B-&B-2&B-2&B-2&B-2"
10260 F2$="G4GGGGGGF4FFFFFFE-4E-E-E-E-E-E-F4FFFFFFGGFGRFRGRB-RARF4.GGFGRFRGRB-RF
G2"
10270 '
10280 D3$="<B-2B-AB->C2&CC<B->CD4.G4C4<B->C4.<B-4>C4<A4B-G&G2&G2&G2
10290 E3$="G2GFGA2&AAGAB-4.>D4<A4GA4.G4A4F4GD&D2&D2&D2
10300 '
10310 A4$="L4A.AA.A.AA.B-.B-B-.B-.B-B-.
10320 B4$="L4F.FF.F.FF.G. G G. G. G G.
10330 C4$="L4C.CC.C.CC.D. D D. D. D D.
10340 D4$="@66@RV11<R4.B-A4FC2B-A4FD&D2
10350 E4$="@67@LV 9<RR4.B-A4FC2B-A4FD&D2
10360 F4$="F4FFFFFFF4FFFFFFG4GGGGGGG4GGGGGG
10370 '
10380 D5$="R4.B-A4FC2B-A4FG2&G":E5$="R"+D5$
10390 '
10400 A6$=" G2 &G2 G2 &G2  A.AA.L8RB-ARB-AR4 G2 &G2 G2 &G2  AAAAAR4AR4A2."
10410 B6$=" E-2&E-2E-2&E-2 F.FF.L8RF FFF FF4 E-2&E-2E-2&E-2 FFFFFR4FR4F2."
10420 C6$="<B-2&B-2B-2&B-2>C.CC.L8RC CCC CC4<B-2&B-2B-2&B-2>DDDDDR4DR4D2."
10430 D6$="R2R<B->DFE-4GB-4>C4<B-A2.FD2..R2..<B->DFE-4G4B->C4<B-A16B-16A&A2"
10440 E6$="R"+D6$
10450 F6$="E-4E-E-E-E-E-E-E-4E-E-E-E-E-E-F4FFFFFFF4FFFFFFE-4E-E-E-E-E-E-E-4E-E-E
-E-E-E-DDDDDR4DR4D2."
10460 '
10470 A7$="R4A+ARA+AR4.A+A RA+A R4.A+ARA+AR4. G G-RG G-R"
10480 B7$="R4G GRG GR4.G G RG G R4.G GRG GR4. D D RD D R"
10490 C7$="R4D DRD DR4.D+D+RD+D+R4.E ERE ER4.<B-B-RB-B-R>"
10500 D7$="@62@ML2V13>B-&B-G &G G&GA&A<"
10510 E7$="@62@ML2V13>G &G D+&D+E&EF&F<"
10520 F7$="G4GGGGGG E-4E-E-E-E-E-E- E4EEEEEE F4FFFFFF"
10530 '
10540 A8$="<<DDDD>A2 <DDD>G4 G4.<DDDD>A2<DDD>G4 G4. >G2 &G G RG &G2 &G2 "
10550 B8$=" <RRRR F+2 RRR E-4E-4.RRRRF+2 RRR E-4E-4.>E-2&E-E-RE-&E-2&E-2"
10560 C8$=" <RRRR D2  RRR C4 C4. RRRRD2  RRR C4 C4.  B-2&B-B-RB-&B-2&B-2"
10570 X$="AG+D<A>AG+D<A>AG+D<A>AG+D<A>":Y$="GE-C<G>GE-C<G>GE-C<G>GE-C<G>"
10580 D8$="V14@RO6L16@63  "+X$+Y$+X$+Y$+"L8R2R@66V12O4B-AG>C4<B-A4B-4>C<"
10590 E8$="V11@LO6L16@68R8"+X$+Y$+X$+Y$+"L8R2R@67V 9O4B-AG>C4<B-A4B-4"
10600 F8$="DDDDA2DDDDG2DDDDA2DDDDG2E-4E-E-E-E-E-E-4E-E-E-E-E-E-"
10610 '
10620 A9$=" A4.A4A4.RB-ARB-AR4 G2 &G G RG &G2 &G2 F4.F4F4.FG 4G+4A4B-"
10630 B9$=" F4.F4F4.RF FFF FF4 E-2&E-E-RE-&E-2&E-2D4.D4D4.DE-4E4 F4F+"
10640 C9$=">C4.C4C4.RC CCC CC4<B-2&B-B-RB-&B-2&B-2A4.A4A4.AB-4B4>C4D-"
10650 D9$="A2.FD2..R2..<B->DFE-4G4B->C4<B-A16B-16A&A2":E9$=">C<"+D9$
10660 F9$="F4FFFFFFF4FFFFFFE-4E-E-E-E-E-E-4E-E-E-E-E-E-D4DDDDDDDE-4E4F4F+"
10670 '
10680 AA$="B-2&B-B-RB-&B-2&B-2A2&AARA&A2&A2 G 2&G G RG &G 2&G 2"
10690 BA$="G 2&G G RG &G 2&G 2F2&FFRF&F2&F2 E-2&E-E-RE-&E-2&E-2"
10700 CA$="D 2&D D RD &D 2&D 2C2&CCRC&C2&C2<B-2&B-B-RB-&B-2&B-2"
10710 DA$="@63V14O6 G16A.A+G&G2<B->C16D.C16<B-16>C<B-AB-AF2.D16F16L16FGFDFGFDFGF
DFGFDAB->CDC<B-AGA4L8GFAFGE-FDE-C"
10720 EA$="@68V12O6RG16A.A+G&G2<B->C16D.C16<B-16>C<B-AB-AF2.D16F16L16FGFDFGFDFGF
DFGFDAB->CDC<B-AGA4L8GFAFGE-FDE- "
10730 FA$="G4GGGGGGG4GGGGGGF4FFFFFFF4FFFFFFE-4E-E-E-E-E-E-4E-E-E-E-E-E-"
10740 '
10750 AB$="F2&FFRF&F2&F2 B-2&B-B-RB-&B-2&B-2A2&AARA&A2&A2"
10760 BB$="D2&DDRD&D2&D2 G 2&G G RG &G 2&G 2F2&FFRF&F2&F2"
10770 CB$="A2&AARA&A2&A2>D 2&D D RD &D 2&D 2C2&CCRC&C2&C2"
10780 DB$=" B-4AG>C<B-AGAB-GFR>@69C4@63F@69F4@63G2&G{GFD}8L16F24G12FDF24G12FDF24
G12FDF24G12FDF24G12B-GAGFGFDFDCDC<B->C<B-GB-AGAFGAB-GAB->C<A"
10790 EB$="CB-4AG>C<B-AGAB-GFR>@69C4@63F@69F4@63G2&G{GFD}8L16F24G12FDF24G12FDF24
G12FDF24G12FDF24G12B-GAGFGFDFDCDC<B->C<B-GB-AGAFGAB-GAB-   "
10800 FB$="F4FFFFFF F4FFFFFF G4GGGGGG G4GGGGGG F4FFFFFF F4FFFFFF"
10810 '
10820 AC$=" G 2&G G RG &G 2&G2<DDDD>A2<DDDD>G4G4<DDDD>A2<DDDD>G4G 4G 4.G 4G 4."
10830 BC$=" E-2&E-E-RE-&E-2&E-2RRRR F+2RRRRE-4E-4RRRRF+2 RRRRE-4E-4E-4.E-4E-4."
10840 CC$="<B-2&B-B-RB-&B-2&B-2RRRR D 2RRRR C4C4 RRRRD 2 RRRR C4C 4B-4.B-4B-4."
10850 DC$="    B->CD<B->CDE-CD4L8C<B-AB-AF&F2GFGAGAB-AB->C<B->CDCD4<L16GFG8AGA8B
-AB-8>C<B->C8<{AGA}4{B-AB-}4{>C<B->C}4{DCD}4L8<B-4>C<B-GDC<B-"
10860 EC$=">C<AB->CD<B->CDE-CD4L8C<B-AB-AF&F2GFGAGAB-AB->C<B->CDCD4<L16GFG8AGA8B
-AB-8>C<B->C8<{AGA}4{B-AB-}4{>C<B->C}4{DCD}4L8<B-4>C<B-GDC<  "
10870 FC$="E-4E-E-E-E-E-E-E-4E-E-E-E-E-E-DDDDA2DDDGGG4.DDDDA2DDDGGG4.E-4E-E-E-E-
E-E-"
10880 '
10890 AD$="G 4.G 4G 4. A4.A4A4.A4.A4A4. G 4.G 4G 4.G 4.G 4G 4.F4.F4F4.FG 4G+4A4B
- "
10900 BD$="E-4.E-4E-4. F4.F4F4.F4.F4F4. E-4.E-4E-4.E-4.E-4E-4.D4.D4D4.DE-4E 4F4F
+ "
10910 CD$="B-4.B-4B-4.>C4.C4C4.C4.C4C4.<B-4.B-4B-4.B-4.B-4B-4.A4.A4A4.AB-4B4>C4C
+ "
10920 DD$="L16>FGB-8>@69C8@63C<B->C2<GFGAB-GAB->C<AB->CD<B->CDE-CDE-FDE-FGCACB-C
AC@69A4@63A8F4D4<B-8>@69C8@63C<B->C8<B-4.R4G8DC8.<B-8>C8<B-8G8B-8<V15@70B-2&B-2
10930 ED$="B-8L16>FGB-8>@69C8@68C<B->C2<GFGAB-GAB->C<AB->CD<B->CDE-CDE-FDE-FGCAC
B-CAC@69A4@68A8F4D4<B-8>@69C8@68C<B->C8<B-4.R4G8DC8.<B-8>C8<B-8G8<<V15@70B-2&B-2
10940 FD$="E-4E-E-E-E-E-E-F4FFFFFFF4FFFFFFE-4E-E-E-E-E-E-4E-E-E-E-E-E-D4DDDDDD
DE-4E4F4F+"
10950 '
20000 RESTORE 20030:FOR J=1 TO 15:FOR I=1 TO 5:R$(I)=""
20010 READ R$(I):NEXT:R$(0)="4":CMD RHYTHM J,R$:NEXT
20020 '
20030 DATA M29C30KC2K,M31C36K,M31KC11KC11K,M20,M27
20040 DATA KC8KC14KC5K,C12KC23K,K,KC5KC5KC5KC5KC5KC5KC5K,
20050 DATA KC11KC11KC11KC5K,KC5KC5KC5KC5KC17K,,KC11KC11K,C36KC2K
20060 DATA C12K,C12K,C12KC11KC11K,K,
20070 DATA KC8KC14KC5K,C12KC23K,,KC5KC5KC5KC5KC5KC5KC5K,
20080 DATA KC5KC17KC11K,C6K,C18KC11KC11K,KC11KC11KC11K,KC11K
20090 DATA KC11KC11KC5KC2K,,C6KC11KC11KC5K,KC11KC11K,
20100 DATA KC11KC11kc5KC2K,,C6KC11KC17K,KC11KC11K,
20110 DATA KC8KC14KC5K,,C12KC23K,,KC5KC2KC14KC5KC2K
20120 DATA KC8KC14KC5K,C12KC23K,,KC8KC14KC2KC2KC2K,
20130 DATA KC8KC14KC5K,C12KC23K,K,KC8KC14KC2KC2KC2K,
20140 DATA KC5K,C24KC5K,C24K,KC11KC11KC11K,
20150 DATA KC5KC29KC11K,C6KC11KC11K,C18KC11K,KC11KC11KC11K,C12K
20160 DATA KC5KC29KC11K,C18KC11K,C18KC11K,KC11KC11KC11K,
20170 DATA C6KC11KC11KC11K,K,C6KC11KC11KC11K,KC11KC11KC11K,
20180 '
30000 CMD PLAY #5,"                 V63X1"; A$, B$, C$, D$, E$, F$
30010 CMD PLAY #5,"              X2X2X2X2";A0$,B0$,C0$,D0$,E0$,F0$
30020 CMD PLAY #5,"              X2X2X3X4";A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$
30030 FOR Q=0 TO 1
30040 CMD PLAY #5,"      X5X5X5X5X6X7X6X8";A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$
30050 CMD PLAY #5,"      X5X5X5X5X6X7X6X8";A2$,B2$,C2$,D3$,E3$,F2$
30060 CMD PLAY #5,"              X5X5X5X9";A4$,B4$,C4$,D4$,E4$,F4$
30070 CMD PLAY #5,"          X10X10X10X10";A4$,B4$,C4$,D5$,E5$,F4$
30080 CMD PLAY #5,"X11X10X11X11X10X10X3X4";A6$,B6$,C6$,D6$,E6$,F6$
30090 NEXT:FOR Q=0 TO 3
30100 CMD PLAY #5,"              X2X2X2X2";A7$,B7$,C7$,D7$,E7$,F7$
30110 NEXT
30120 CMD PLAY #5,"      X12X13X12X13X2X2";A8$,B8$,C8$,D8$,E8$,F8$
30130 CMD PLAY #5,"         X2X2X2X2X2X15";A9$,B9$,C9$,D9$,E9$,F9$
30140 CMD PLAY #5,"          X2X5X5X5X5X5";AA$,BA$,CA$,DA$,EA$,FA$
30150 CMD PLAY #5,"          X5X5X5X5X5X5";AB$,BB$,CB$,DB$,EB$,FB$
30160 CMD PLAY #5,"     X5X5X12X14X12X14X2";AC$,BC$,CC$,DC$,EC$,FC$
30170 CMD PLAY #5,"        X5X5X5X5X5X5X15";AD$,BD$,CD$,DD$,ED$,FD$
30180 GOTO 30010
```


★みかんを食べていると汗がでませんか？（広島県竹原市・艦番68 16才）……【影：じつを言うと文旦が好きでねェ。しかしあれは喰うのに汗をかくぞ。そういえば今の季節は小夏もなかなかイカス！　編：文旦って何ですか？　影：あに！　文旦を知らぬとぉ!?】

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

PC-9801/286シリーズ+サウンドボード用

フルスロットル

～2面BGM～ ©タイトー

らんぶぅはらりん

はじめまして

…ではなかった…。この前の投稿は見事にボツられたもんなぁ(うーん「マッピーランド」ではちとマイナー過ぎたか…)。

こんかいは…

ふっふー，今回はCDにもなっている「フルスロットル」の2面です。…やっぱりマイナーですね。くそー…またボツか。

制作期間3日

楽譜なぞという大層なものはなかったが，簡単に音はとれる…と思ったんだけどなぁ……意外と音が細かいよ…。これ。そんなわけで自分の都合よく(ちょっと)変えてしまった。

リズム部はおもいっきり作り直してしまったという感が強い。

入力してくれる方は神様です

似ているようで似ていない行ばかりなので注意してください。PSG部はVコマンドとQコマンドの嵐なので気合い入れてかからないと死にますよ(ウソこけ)。

ねいろ

…苦労しました。FM音源ライブラリーなんか持ってないしぃ…，曲中弾きっぱなしの「ディストーション三味線(?)」の音も似せられなかったので一般的なギターの音にしました。

「GO!」と聞こえるシンバルは再現できませんでした。

♪　♪

おわりに

なかなかノリのいい曲なのでぜひ外部スピーカーにつないで聞いてちょ(音量は少し大きめがいい)。

ではさいなら。

GORRY先生より一言

ギターの迫力がバンバンくる曲です。ドラムやベースとの調和もよくとれていますが，かんじんのメロディが少々うわついた感じを受けます。中ほどで入るギターもLFOのかけすぎで聴き苦しいのも残念です。



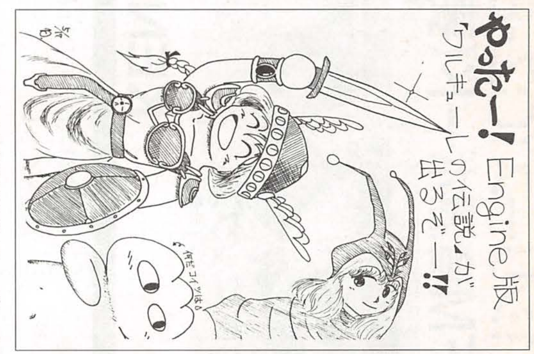
フルスロットル～2面～のミュージック・プログラム・リスト

```
100  '--------------------------- FULL SHROTTLE -----------------------------
110 OPTION BASE 0:RESTORE:CLEAR ,&H6E00
120 DIM BD%(4,9),SD%(4,9),G1%(4,9),G2%(4,9),B1%(4,9),B2%(4,9),TM%(4,9),G3%(4,9)
130 DIM A$(17),B$(17),C$(17),D$(17),E$(17),F$(17)
140 PLAY ALLOC 2000, 2000, 3000, 2000, 2000, 2000
150 '############################### DATA SET ##################################
160 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ BD%(X,Y):NEXT:NEXT:VOICE  1,BD%
170 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ SD%(X,Y):NEXT:NEXT:VOICE  2,SD%
180 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ G1%(X,Y):NEXT:NEXT:VOICE  3,G1%
190 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ B1%(X,Y):NEXT:NEXT:VOICE  4,B1%
200 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ TM%(X,Y):NEXT:NEXT:VOICE  5,TM%
210 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ G2%(X,Y):NEXT:NEXT:VOICE  6,G2%
220 '**********************************************************************
230 DATA 59,15,0,0,0,0,0,0,0,0
240 '     AR DR SR RR SL TL  KS ML DT PMS : B.DRUM     :@ 1
250 DATA  0,10,12, 1,14,100, 0, 0, 3, 0
260 DATA  0,10,10, 1,12,122, 0, 0, 0, 0
270 DATA  0,10,10, 1,13,122, 0, 0, 0, 0
280 DATA  0,15,10, 1,14,126, 0, 0,-4, 0
290 DATA 60,15,0,0,0,0,0,0,0,0
300 '     AR DR SR RR SL TL  KS ML DT PMS : S.DRUM     :@ 2
310 DATA  0,31,31, 1,15,125, 0,15, 2, 0
320 DATA  0,17,19, 1, 1,120, 0,12, 0, 0
330 DATA  0, 6,31, 1, 0,125, 0, 5, 0, 0
340 DATA  0,15,16, 1, 0,120, 0, 2,-4, 0
350 DATA 32,15,2,5,4000,110,0,1,0,0
360 '     AR DR SR RR SL TL  KS ML DT PMS : D.GUITER 1 :@ 3
370 DATA  0,22,31, 1,14,112, 0, 5,-3, 0
380 DATA 13,25,30, 1,14,112, 1,15,-3, 0
390 DATA  0,25,31, 1,14,102, 0,14, 3, 0
400 DATA  5,19,28, 1,14,110, 0, 4,-4, 0
410 DATA 59,15,2,1,800,-120,0,15,0,0
420 '     AR DR SR RR SL TL  KS ML DT PMS : E.BASS     :@ 4
430 DATA  0,15,29, 1,13,110, 1, 8, 3, 0
440 DATA  0,20,25, 1,14, 75, 1, 8, 3, 0
450 DATA  0,24,27, 1,14,103, 1, 0, 3, 0
460 DATA  0,17,29, 1,12,117, 1, 1,-4, 0
470 DATA 62,15,2,1,2500,-100,0,10,0,0
480 '     AR DR SR RR SL TL  KS ML DT PMS : TOM TOM    :@ 5
490 DATA  0,19,27, 1,13,127, 0, 1,-4, 0
500 DATA  0,13,17, 1,13,115, 1, 3, 3, 0
510 DATA  0,19,15, 1,14,113, 0, 3, 3, 0
520 DATA  0,18,15, 1,14,113, 0, 3,-4, 0
```


★こら影! ベーマガ買いに行ったら，なかったぞ。帰りに突然の大雨，雷。びしょぬれになったじゃないか，反省しろ!(滋賀県草津市・松井克之17才)……【影：私をせめたところでどうしようもないでしょ。ヘソをだして歩いてたから雷様がおこったんだろ。】

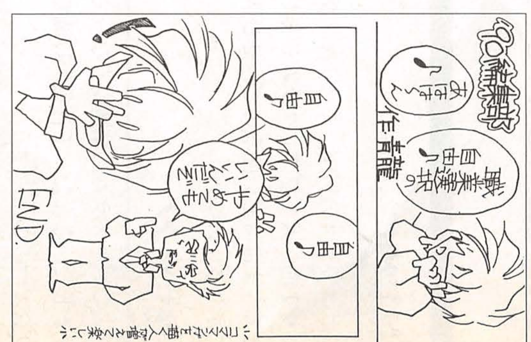
```
530 DATA 58,15,2,1,6000,65,0,3,0,0
540 '    AR DR SR RR SL TL  KS ML DT PMS : D.GUITER 2 :@ 6
550 DATA  6,15,21, 1,14, 95, 0, 3, 1, 0
560 DATA  7,17,22, 1,15, 85, 0, 6,-4, 0
570 DATA 11,15,21, 1,14,125, 0, 0, 1, 0
580 DATA 12,22,23, 1,15,105, 1, 2,-4, 0
590 '*******************************************************************
600 VOICE COPY 3,G3%
610 G3%(0,3)=15:G3%(0,4)=350:G3%(0,5)=-120:G3%(0,7)=15
620 VOICE 7,G3%                                :'D.GUITER 3 :@ 7
630 VOICE COPY 4,B2%
640 B2%(0,3)=15:B2%(0,4)=300
650 VOICE 8,B2%                                :'E.BASS 2   :@ 8
1000 '################################ A$ ####################################
1010 A$(0)="MB T205 O3 L8 Q8"
1020   AA$="CC>C<CC>C<CC>C<CC>C<CCA#>C<"
1030 A$(1)="@3"+AA$+AA$
1040 A$(2)=AA$+"CC>C<CC>C<C>CD#2D2<"
1050 A$(3)="CCCCCCCC CCCCCCCC CCCCCCCC >RD#D#DD#DD#F<"
1060 A$(4)="CCCCCCCC CCCCCCCC D#2^8D#D#D#<A#2^8G A#A#>"
1070 A$(5)="CCCCCCCC CCCCCCCC CCCCCCCC CCCCCCCC"
1080 A$(6)="<A#2^8A#A#A#G#4.A#4G A#A#>"
1090 A$(7)=AA$+"CC>C<CC>C<C>G4.F4D#4D4<"
1100 A$(8)=">GFGRRGFGR @6G>>CGFD#DF<<@3GFGRRGFG @6>>RG#FG#FG#FG#<<@3"
1110 A$(9)="GFG4.GFG4 GFGFGFF# GGGF4FFF D#D#D#D4DG4<"
1120 A$(10)="CCCCCCCC CCCCCCCC CCCCCCCC CD#D#DD#DD#<A#>
1130 A$(11)="CCCCCCCC CCCCCCCC D#D#D#D#D#D#FF DDDDDD<A#>D"
1140 A$(12)=A$(5)   :  A$(13)=A$(6)
1150 A$(14)=AA$+"CC>C<CC>C<C>C<C>D#D#DD#DC<A#"
1160 A$(15)=A$(14)  :  A$(16)=A$(14)  :  A$(17)=A$(14)+"@7C1^8"
2000 '################################ B$ ####################################
2010 B$(0)="MB O4 L8 Q8 @4"
2020 B$(1)="R1R1R1R2.C4*"
2030 B$(2)="CCCCCCCC<A#> CCCCCCC<A#> CCCCCCCR D#D#D<A#>CC<A#>"
2040 B$(3)="CCCCCCCC CCCCCCCC <A#>CCCCCCC !C*D#D#DD#D!C4*"
2050 B$(4)="CCCCCCCC CCCCCCCD D#D#D#D#D#D#FF <A#A#A#A#GA#A#>"
2060 B$(.5)=A$(5)
2070 B$(6)="<A#A#A#A#A#A#A#A# G#G#G#A#4A#A#A#>"
2080 B$(7)="CCCCCCCC CCCCCCCC CCCCCCCC4 CDDD#D#FF"
2090 B$(8)="GGGRRGGG RRRRRRRR GGGRRGGGR2.!G4*"
2100 B$(9)="GGGGGGGG GGGGGGG!G* GGGF4FFFD# D#D#D4DD<A#>"
2110 B$(10)=A$(10)
2120 B$(11)=B$(4)   :  B$(12)=B$(5)   :  B$(13)=B$(6)
2130 B$(14)="CCCCCCCC CCCCCC<GA#> CCCCCCCC CD#FD#FD#D<A#>"
2140 B$(15)=B$(14)  :  B$(16)=B$(14)  :  B$(17)=B$(14)+"@8C1^8"
3000 '################################ C$ ####################################
3010 C$(0)="MB O2 L8 Q8"
3020 C$(1)="R1R1R1R2.R8@2>E16C16<"
3030   CA$="@1A4>@2E4<@1AA>@2E4<"  :  CB$="@1AA>@2E<@1A4A>@2E<@1A"
3040   CC$="@1AA>@2E<@1A4>@5GEC<"  :  CD$="@1AA>@2E<@1A4A>@2EE<"
3050 C$(2)=CA$+CB$+"@1A4>@2E4<@1AA> @2EE16E16<@1A>@5GG@2E<@1A>@5EE@2E<"
3060 C$(3)=CA$+CB$+"@1A4>@2E4<@1AA> @5G@2E16C16<@1A>@2EEEEEEE<"
3070 C$(4)=CA$+CB$+CA$+CC$  :  C$(5)=CA$+CB$+CA$+CD$
3080 C$(6)=CA$+">@2E<@1AA>@2E<@1A>@5GEC<"
3090 C$(7)=CA$+CB$+"@1A4>@2E4<@1AA>@2E @5G4E4C @2EEEE<"
3100 C$(8)=">@2EEE<@1RA>@2EEER1          EEE<@1RA>@2EEER2.^8E16C16<"
3110 C$(9)=CA$+CB$+"@1A>@2EE<@1A>@2EEEE<@1A>@2EE<@1A>@2EEEG16C16<"
3120 C$(10)=C$(5)   :  C$(11)=C$(4)  :  C$(12)=C$(5)   :  C$(13)=C$(6)
3130 C$(14)=CA$+CB$+CA$+"@1AA>@2E<@1A4>@5G@2EE<"
3140 C$(15)=C$(14)  :  C$(16)=C$(14)
3150 C$(17)=CA$+CB$+CA$+">@5GE16C16@2EEEGECE1^8G16E16C8"
4000 '################################ D$ ####################################
4010 D$(0)="MB O6 L8 Q8"
4020 D$(1)="R1R1R1R1"
4030 D$(2)="R4V13CV12C2^8C1 V14CV12C2.^8V15D#V13D#4.V15DV13D4."
4040 D$(3)="   R4<G4>CG4F4.D4<A#4> DC1C V14RQ7D#D#DD#DD#FQ8V13"
4050 D$(4)="   R4<G4>CG4F4.D4<A#4> D4D#2.F4D4.<A#4.>D4"
4060 D$(5)="   R4<G4>CG4F4.D4<A#4> DC1^8RQ7C4CV14{CDD#}2Q8V13"
4070 D$(6)="<A#1G#4.A#2^8>"
4080 D$(7)="V12C4D#4D<A#4>Q7C4Q8CD#4D<A#4>C4CD#4D<A#4>Q7C4Q8CD4V13D#4V14F4"
4090 D$(8)="V15Q5GFGRRGFGR2.Q8L16V9GV10GV11GV12GQ5L8V15GFGRRGFGR2Q8V9G#V10G#V11G
#V12G#"
4100 D$(9)="V14GFQ7G4.Q8GFQ7G4 Q8GFGFGFGQ6GGGF4FFFD#D#D#D4DC<A#>V13Q8"
4110 D$(10)="  R4<G4>CG4F4.D4<A#4> DC4.V12<G4>CG4F4.D4<A#4>DC4."
4120 D$(11)="V13 <G4>CG4F4.D4<A#4> D4D#2.F4D1"
4130 D$(12)="  R4<G4>CG4F4.D4<A#4> DC4.V12<G4>CD4D#4.F4D#4D4"
4140 D$(13)="<V11A#4V12A#4V13A#2>V14Q7C2D2Q8"
4150 D$(14)="V12C4D#4D<A#4>Q7C4Q8CD#4D4<A#4>C4D#4D<A#4>C4Q7 V13D#FD#FD#D<A#>Q8"
4160 D$(15)=D$(14)  :  D$(16)=D$(14)
4170 D$(17)="V12C4D#4D<A#4>Q7C4Q8CD#4D4<A#4>C4D#4D<A#4>C4Q7    CD#4>V14Q3FD#D<A#
>Q8L4C4V13CV12CV11C"
5000 '################################ E$ ####################################
5010 E$(0)="MB R16 O6 L8 Q8"
5020  FOR I=1 TO 17  :  E$(I)=D$(I)       :  NEXT
5030 E$(10)="  R4<G4>CG4F4.D4<A#4> DC1^8V12C1"
5040 E$(11)="C4"+D$(11)
5050 E$(12)=E$(10)
6000 '################################ F$ ####################################
6010 F$(0)="MB O7 L8 Q8 Y6,20
6020  FOR I=1 TO 12  :  F$(I)="R1R1R1R1"  :  NEXT
6030 F$(2)="R4V13CV11CV10C2V11C2V12C2 V13CV11CV10C2.V11C2V12C2"
6040 F$(6)="R1R1"
6050 F$(7)="R4V13CV11CV10C2V11C2V12C2 V13CV11CV10C2 V11C4.CD4D#4F4"
6060 F$(13)="R1R1"
6070 F$(14)=F$(2)  :  F$(15)=F$(2)  :  F$(16)=F$(1)
6080 F$(17)=F$(1)+"Y7,152 V15@WV14@WV13@WV12@WV11@WV10@WV9@WV8@WV7@WV6@W"
10000 '############################### PLAY ###################################
10010 VOICE LFO 4,2,1,3000,-120,0, 5
10020 VOICE LFO 5,2,1,5000,-120,0,15
10030 VOICE LFO 6,2,1,3000,-120,0,15
10040  FOR I=0 TO 17
10050 PLAY  A$(I), B$(I), C$(I), D$(I), E$(I), F$(I)
10060  NEXT
60000 '########################################### H.2 2/28  R.HARARIN #####
```

評…サンドラの手抜きを見たり(影)



by 東京都杉並区・ポンタ

評…つ，つらい一言(影)



by 神奈川県足柄上郡・青龍

★や～い影さん。おれは「LANDING TO HORIZON」で29600点だしたぞー。すごいだろ～～。おまえにこれがぬけるか？（神奈川県川崎市・伊藤よしかず13才）……【影：なんだ？　こんなタイトルのゲームあったっけ？　編：６月号の9801用投稿ゲームですよ。まったく。】

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01)＋
FM音源ボード(要NEW FM音源ドライバー)用

ミスティ・ブルー

©エニックス

KENJI

はじめに

エニックスの新作，ミスティ・ブルーより1曲，X1でプログラムしました。とてもすばらしい曲なので，ぜひ入力してください。

そして!!

このプログラム，結構長くなってしまいました。なんたって音色が17個ですからねぇー。

しかし上田氏のMMLを参考にしているのでこれでもかなり短くなったんですよ。

音色について

ドラムの音色は以前のベーマガから，@0～@9の音色はオリジナルからなので，自分で作った音色はシンバルのみとなっています。

このシンバルの音色，ハードLFOのランダム波形をつかっているのですがいかがでしょうか。自分では気に入っているのですが気に入らない人は自分で変えてみてください。

さてテクニックは?

ほとんど(まったく?)使っていません。

ところで，テンポが遅くなってしまったりするとき，各パートの先頭に，r 192やr 96をいれてパート間でほんの少しずらしてやると，ほとんどの場合直りますよね。それでも遅くなってしまうとき，その部分だけ，遅くなっている分だけテンポを速くしてやるといいって知ってました?

ゲームについて

かなり発売が遅れましたね。もしかしてあのオマケのためにあんなに遅れたのでしょうか（んなワケないか）?

それにしてもこのゲーム，一度やっただけでは，すべてのイベントを見ることができませんねぇ。

また音楽は古代氏の曲がみごとにマッチしてゲームを盛り上げています。

このゲーム，ぜったい買って損はありません！みなさんもぜひ買いましょう!!

最後に

早く音とりや音色作りをできるようになりたいですね。

そして，ミスティ・ブルーのCDが早くでないかなぁというところでさようなら。

●参考にしたもの

・ミスティ・ブルーのミュージック・データ ©古代 佑三

・以前のベーマガ

GORRY先生より一言

はやくもミスティ・ブルーの登場です。さすがは古代パワー，とでも言っておきましょうか。

各チャンネルとも音がでている割にはスカスカした感じがします。もっと厚みのでる使いかたをしてみましょう。

ミスティ・ブルーのミュージック・プログラム・リスト

```
100 DEFINT A-Z:INIT:CLS0:SCREEN:DIM A%(4,10)
110 DEFUSR1=&HF200:DEFUSR2=&HF203:DEFUSR3=&HF206
120 DEFUSR4=&HF209:DEFUSR5=&HF20B
130 B$=USR2("0"):FOR I=1 TO 8:B$=USR2(HEX$(I)+"X6q8o4l4p3^20v10S0,0,0,0"):NEXT
140 A$=USR4("P"):A$=USR2("0")
150 KEY 2,"A$=USR2("+CHR$(34)
160 KEY 3,"list 2000-"+CHR$(13)
170 '
190 '[SET VOICE]
200 FOR T=0 TO 16:PRINT "SET @";T;:PRINT CHR$(&H1E)
210 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
220 B$=USR1(CHR$(T)+MKI$(VARPTR(A%(0,0)))):NEXT
230 '
500 ' @0-----
510 DATA  58, 15,  3,  0,200, 22, 23,  0,  0,  3,  0
520 DATA  31, 15,  7,  8,  2, 33,  0,  0,  6,  0,  0
530 DATA  20, 16,  6,  7,  4, 18,  2,  4,  6,  0,  0
540 DATA  31, 21,  6,  7,  1, 40,  0,  0,  6,  0,  0
550 DATA  31, 13,  7,  7,  5,  0,  0,  1,  6,  0,  0
560 ' @1-----
570 DATA  58, 15,  3,  0,200, 22, 23,  0,  0,  3,  0
580 DATA  31,  0,  0,  3,  0, 30,  0,  2,  3,  0,  0
590 DATA  31,  0,  0,  3,  0, 30,  0,  1,  7,  0,  0
600 DATA  31,  0,  0,  3,  0, 20,  0,  2,  7,  0,  0
610 DATA  31,  0,  1,  7,  0,  0,  0,  1,  4,  0,  0
620 ' @2-----
```


★影さんは，編集部の中の影さんでしょ。ということは編集部の編さんは影さんなんですか？（埼玉県南埼玉郡・**国分弘樹13才**）……
【**影**：ちょっとちがうねェ。そう，ほんの0.1ミリぐらいちがっちゃったよ。あー残念だ，残念だ。で，何の話だったっけ？ ハテ？】

```
630 DATA  52, 15,  3,  0,200, 22, 23,  0,  0,  3,  0
640 DATA  27,  4,  0,  6, 15, 35,  1,  3,  3,  0,  0
650 DATA  31,  7,  0,  7, 15,  2,  2,  1,  4,  0,  0
660 DATA  31,  7,  0,  4, 14, 41,  1, 14,  7,  0,  0
670 DATA  31,  8,  0,  7, 15,  4,  0,  4,  7,  0,  0
680 ' @3-----
690 DATA  58, 15,  3,  0,200, 22, 23,  0,  0,  3,  0
700 DATA  13,  6,  2,  8,  1, 25,  2,  2,  3,  0,  0
710 DATA  15,  8,  0,  8,  1, 32,  1,  6,  5,  0,  0
720 DATA  21,  7,  0,  8,  2, 42,  0,  2,  3,  0,  0
730 DATA  18,  4,  0,  8,  2,  0,  1,  2,  4,  0,  0
740 ' @4-----
750 DATA  44, 15,  3,  0,200, 22, 23,  0,  0,  3,  0
760 DATA  31,  0,  0,  0,  0, 22,  0,  4,  7,  0,  0
770 DATA  18,  0,  1,  6,  3,  0,  0,  4,  7,  0,  0
780 DATA  31,  0,  0,  0,  0, 23,  0,  4,  3,  0,  0
790 DATA  31,  0,  1,  6,  3,  0,  0,  4,  3,  0,  0
800 ' @5-----
810 DATA  60, 15,  3,  0,200, 22, 23,  0,  0,  3,  0
820 DATA  31,  7,  0,  3,  1, 30,  0,  2,  3,  0,  0
830 DATA  24, 31,  0,  6,  0,  0,  0,  2,  3,  0,  0
840 DATA  31,  7,  0,  3,  1, 12,  0,  1,  7,  0,  0
850 DATA  30, 31,  0,  6,  0,  0,  0,  2,  4,  0,  0
860 ' @6-----
870 DATA  57, 15,  3,  0,200, 22, 23,  0,  0,  3,  0
880 DATA  31,  0,  0, 15,  0, 24,  0,  4,  0,  0,  0
890 DATA  31,  0,  0, 15,  0, 50,  0,  2,  0,  0,  0
900 DATA  31,  0,  0, 15,  0, 40,  0,  4,  0,  0,  0
910 DATA  31,  0,  0, 15,  0,  0,  0,  2,  0,  0,  0
920 ' @7-----
930 DATA  44, 15,  3,  0,200, 22, 23,  0,  0,  3,  0
940 DATA  31,  0,  0,  0,  0, 13,  0,  3,  7,  0,  0
950 DATA  31, 15,  1, 15,  3,  0,  0,  3,  7,  0,  0
960 DATA  31,  0,  0,  0,  0, 23,  0,  2,  3,  0,  0
970 DATA  31, 15,  1, 15,  3,  0,  0,  2,  3,  0,  0
980 ' @8-----
990  DATA  44, 15,  3,  0,200, 22, 23,  0,  0,  3,  0
1000 DATA  31,  0,  0,  0,  0, 22,  0,  2,  7,  0,  0
1010 DATA  18, 10,  0,  6,  1,  0,  0,  8,  7,  0,  0
1020 DATA  31,  0,  0,  0,  0, 23,  0,  4,  3,  0,  0
1030 DATA  18, 10,  0,  6,  1,  0,  0,  4,  3,  0,  0
1040 ' @9-----
1050 DATA  59, 15,  3,  0,200, 22, 23,  0,  0,  3,  0
1060 DATA  31, 21, 19,  6,  2,  0,  0, 15,  2,  0,  0
1070 DATA  31, 21, 12,  6,  2, 35,  0,  8,  2,  0,  0
1080 DATA  31, 21, 13,  6,  3, 32,  0,  7,  3,  0,  0
1090 DATA  31, 19, 16,  9,  2,  0,  0,  2,  3,  0,  0
1100 ' @10-----
1110 DATA  59, 15,  3,  0,200, 22, 23,  0,  0,  3,  0
1120 DATA  31,  0,  0,  0,  0,  0,  0, 15,  0,  3,  0
1130 DATA  27, 22, 13,  4,  5, 28,  1,  0,  0,  0,  0
1140 DATA  31, 26,  5,  9, 14,  8,  2,  2,  0,  0,  0
1150 DATA  31,  9,  8,  7,  4,  0,  1,  2,  0,  0,  0
1160 ' @11-----
1170 DATA   0, 15,  3,  0,200, 22, 23,  0,  0,  3,  0
1180 DATA  31, 26,  0, 13, 15, 11,  0,  1,  2,  1,  0
1190 DATA  31, 28,  0, 14, 15, 42,  0, 14,  5,  3,  0
1200 DATA  31, 15,  0,  8, 15, 12,  0,  0,  7,  1,  0
1210 DATA  28, 15,  0,  8, 15,  0,  0,  0,  4,  0,  0
1220 ' @12-----
1230 DATA  60, 15,  3,  0,200, 22, 23,  0,  0,  3,  0
1240 DATA  31,  0,  0,  1,  0,  0,  0, 15,  0,  3,  0
1250 DATA  31, 18, 14,  8,  1,  0,  0,  2,  0,  0,  0
1260 DATA  31, 21,  0,  8, 15, 10,  0,  2,  0,  0,  0
1270 DATA  31, 15,  0,  7, 15,  0,  0,  3,  0,  0,  0
1280 ' @13-----
1290 DATA  60, 15,  3,  0,200, 22, 23,  7,  0,  3,  0
1300 DATA  31,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  2,  0
1310 DATA  31, 11, 10,  6,  5,  6,  0, 13,  0,  0,  0
1320 DATA  31,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  8,  0,  3,  0
1330 DATA  31, 12, 12,  6, 10,  6,  0,  9,  0,  1,  0
1340 ' @14-----
1350 DATA  60, 15,  3,  0,200, 22, 23,  0,  3,  3,  0
1360 DATA  31,  0,  0,  2, 15, 30,  0,  8,  3,  0,  0
1370 DATA  18, 13,  9,  7,  7,  0,  0,  8,  3,  0,  0
1380 DATA  31,  0,  0,  2, 15, 30,  0,  6,  7,  0,  0
1390 DATA  18, 13,  9,  7,  7,  0,  0,  6,  7,  0,  0
1400 ' @15-----
1410 DATA  60, 15,  3,  0,200, 22, 23,  0,  3,  3,  0
1420 DATA  22,  3,  2,  1,  3, 32,  0,  4,  3,  0,  0
1430 DATA  16, 11,  6,  6,  4,  0,  0,  4,  3,  0,  0
1440 DATA  22,  3,  2,  1,  3, 28,  0,  2,  7,  0,  0
1450 DATA  22, 11,  6,  6,  4,  0,  0,  2,  7,  0,  0
1460 ' @16-----
1470 DATA  56, 15,  3,  0,200, 22, 23,  0,  0,  3,  0
1480 DATA  31,  0,  0,  0,  0,  0,  0, 15,  0,  0,  0
1490 DATA  31,  0,  0,  0,  0,  0,  0, 15,  0,  0,  0
1500 DATA  31,  0,  0,  0,  0,  0,  0, 15,  0,  0,  0
1510 DATA  31, 19,  0,  7, 15,  5,  0, 15,  0,  0,  0
1520 '
1800 '
1810 DEFSTR b:DIM b(20):PRINT "SET MML "
1820 '
2000 '[MML SET]
2010 b(0)="t133  @0 v15 o2 l16 q6 r2
```

X1

★足の裏を蚊にさされたときの苦しみを知っていますか？（福井県坂井郡・森　蘭丸18才）……【影：足の裏を蚊にさされちゃったよー。編：ではかいてあげましょう。ポリポリ，コチョコチョ。影：ぐはははは，くすぐらんでくれよ。うわーっ。苦しみがわかったから…。】

```
2020 b(1)="|:8e8<ee>:||:8c8<cc>:||:4a8<aa>:|>|:4b8<bb>:|
2030 b(2)="<|:4c8<cc>:|>|:4b8<bb>:|<
2040 b(3)="|:8e8<ee>:||:8c8<cc>:||:8a8<aa>:||:8b8<bb>:|
2050 b(4)=b(3)
2060 b(5)="|:c8<cc>:||:d8<dd>:||:4e8<ee>:|":b(5)=b(5)+b(5)
2070 b(6)=">|:4a8<aa>:||:4b8<bb>:|<|:4c8<cc>:|>|:b8<bb>:|<
2080 bb$="|:4e8<ee>:||:4g8<gg>:||:4a8<aa>:||:3c8<cc>:|d8<dd>
2090 b(7)=">bbrbrbbb<"+bb$+bb$
2100 b(8)=bb$+bb$
2110 FOR i=0 TO 7:a$=USR2("1"+b(i)):NEXT:a$=USR2("1r1r1")
2120 FOR i=1 TO 8:a$=USR2("1"+b(i)):NEXT
2130 '
2140 b(0)="r192 @1 v7  o4 l1  q8 r2
2150 b(1)="baaggaba2b2 r4 @v0 @2 r4 l8 v12 ^12
2160 bb$="ef+ga4g4.f+g4.r2ef+gb4ba4gera2ereeb4.a4ga4
2170 b(2)=bb$+"f+1&f+r1.":b(3)=bb$+"b1&b
2180 b(4)="r2rbage2d4.e2&erbage4e4ddde4.r4.ef+g2&grf+ga2&argab4.b4bagb4r2..
2190 b(5)="|:b4grf+e4d4eerge4eagagaga:gb4argarb&:|<e4.d4e4d4>
2200 b(6)=b(5)
2210 FOR i=0 TO 5:a$=USR2("2"+b(i)):NEXT:a$=USR2("2r1r1@1v7l1")
2220 FOR i=1 TO 6:a$=USR2("2"+b(i)):NEXT
2230 '
2240 b(0)="r96  @1 v7  o4 l1  q8 r2
2250 b(1)="gf+f+eef+ge2f+2 r4 @v0 @2 r4 l8 v8 r ^28
2260 b(4)="@3 @v0 ^20 r1r1 v11 l16 o3 q6ere8de r1.dere8der2 q8
2270 b(5)="@4 @v0 r v6 l1 cdef+2r2|:>b<dee2e4f+4:|
2280 b(6)="|:>b<dee2e4f+4:|
2290 FOR i=0 TO 5:a$=USR2("3"+b(i)):NEXT:a$=USR2("3r1r1@1v7l1^20<")
2300 FOR i=1 TO 6:a$=USR2("3"+b(i)):NEXT
2310 '
2320 b(0)="     @1 v7  o4 l1 q8 r2
2330 b(1)="edc>b<cdec+2d+2 @5 v11 o2 p2 ^8|:7@v-4e8&:|@v-4e8@v0<|:5r1:|
2340 b(2)="@4 r1 v5 l2 gf+g1..>b4<c1..g4a1&a1 r1r1 @3 p2 @v0 l16 r1r8 ^8 q6<
2350 b(3)="v12 ere8der1.dere8der2r q8^20 @4 v6 l1 o2 gab<e2r2>|:gb<c+c2c4d4>:|
2360 b(4)="|:gb<c+c2c4d4>:|@14o3v13e4r1r2r8d8e4
2370 FOR i=0 TO 3:a$=USR2("4"+b(i)):NEXT:a$=USR2("4r1r1@1v7l1o4^20")
2380 FOR i=1 TO 4:a$=USR2("4"+b(i)):NEXT
2390 '
2400 b(0)="r192 @1 v9 o5 l16 q7 r2
2410 b(1)="brbrbr8brbrbbr8. |:ararar8araraar8.:||:grgrgr8grgrggr8.:|
2420 b(2)="ararar8araraar8.brbrbr8brbrbbr8. @2v10o5 |:4@v-2p2b<p3f+p1b>p3f+:|
2430 b(3)="@5 v11 o2 p1 ^32 |:7@v-4e8&:|@v-4e8@v0<|:5r1:|@4 r1r8v3l2 gf+4.
2440 b(4)="@2v10o5|:6@v-5e32f+32b8.:|r4. @4o3v2 >b4<c1..g4a1&a2..^20
2450 b(5)="@1 v8 l16 o4 |:bbb8brbbrbbbrbb:| v11
2460 b(6)="@6q5 p2ggp3ggp1ggp3gg p2f+f+p3f+f+p1f+f+p3f+f+|:p2ggp3ggp1ggp3gg:|
2470 b(7)=b(6)
2480 b(8)="|:4p2gp3gp1gp3g:||:4p2ap3ap1ap3a:||:4p2bp3bp1bp3b:|r1
2490 b(9)="@7 @v-2 q6 o3 |:4p2ep3ep1ep3e:||:4p2gp3gp1gp3g:||:4p2ap3ap1ap3a:|
2500 b(10)="<|:3p2cp3cp1cp3c:|p1dp3dp2dp3d
2510 b(11)=b(9)
2520 b(12)="@1 q6 o5 v9 eeeee8eereerf+f+f+f+
2530 b(13)=b(9):b(14)=b(10):b(15)=b(9):b(16)=b(12)+"@14o1v12e4r1r2r8d8e4
2540 FOR i=0 TO 12:a$=USR2("5"+b(i)):NEXT:a$=USR2("5r1r1q7@1v9o5")
2550 FOR i=1 TO 16:a$=USR2("5"+b(i)):NEXT
2560 '
2570 b(0)="     @4 v9 o2 l2 q8 r2 s225,9,12,35
2580 b(1)="b<(F+,G)32.&g4..&g64f+(D+,D)32&d4...d1e.f+4g2c8e8b8(A+,A)32.&
2590 b(2)="a&a8.&a64 l16 g8f+8g1&g8 @2 v9 o4 s0,0,0,0 |:4@v-2b<f+b>f+:|
2600 b(3)="@8v11o0 e8 @9v13p1 o3 |:15aav11av13av11aaaav13:|aav11av13av11aa
2610 b(4)=b(3)
2620 b(5)="@3p1v12^32r1r8<q6 ere8der1.dere8der2r q8
2630 b(6)="@4v4o2l8 e<v6ef+g>v4e2f+<v6f+ga>v4f+2g1b2r2
2640 b(7)="@2v8o4r^28 |:b4grf+e4d4eerge4eagagaga:gb4argarb&:|<e4.d4e4d>^20o2
2650 b(8)=b(7)+"@15o3v13e4r1r2r8d8e4
2660 FOR i=0 TO 7:a$=USR2("6"+b(i)):NEXT:a$=USR2("6r1r1@4l2s225,9,12,35")
2670 FOR i=1 TO 8:a$=USR2("6"+b(i)):NEXT
2680 '
2690 b(0)="    @11 @v127 o1 l16 q8 c<s255,0,100,0 @10p2aaap3ccp1>aa
2700 b(1)="s0,0,0,0 @13a4@12e4 |:6@11c4@12e4:|c<
2710 b(2)="s255,0,100,0 @10p2bbbp3ecp1>aa s0,0,0,0 @13a4@12e4
2720 b(3)="|:5@11c4@12e4:|@11c8 s255,0,100,0 @10<v15g8g8e8c8eeeeee@v127>
2730 b(4)="s0,0,0,0 @13a4@12e4 |:13@11c4@12e4:|
2740 b(5)="@11c4@12e4@11c4@12e8ee":b(6)=b(4)
2750 b(7)="@11c <s255,0,100,0 @10p2bbb>@11cr8<@10p2c>@11c<@10p2bbbp3ccp1>aa
2760 b(8)="s0,0,0,0 @13a4@12e4 |:7@11c4@12e4:|@13a4@12e4|:5@11c4@12e4:|@11c
2770 b(9)="s255,0,100,0<v15@10aaa>@11c<@10aaaddrdrddd>s0,0,0,0@v127
2780 b(10)="@13a4@12e4 |:5@11c4@12e4:|
2790 b(11)="@13a4@12e4@11c8c8@12e@11ccc":b(12)=b(10)
2800 b(13)="@11c <s255,0,100,0@10p2fff>@11cr<@10v15fffffrcccc@v127s0,0,0,0>
2810   bb$="@13a4@12e4@11c4@12e4@11c<s255,0,100,0@10p1bbbp3 >@12e<
2820   bb$=bb$+"@10ccc>@11c<@10p2bbbp3ccp1>aa
2830 b(14)=b(10):b(15)=b(11):b(16)=b(10):b(17)=b(13)
2840 b(18)="@15v11e4 @12@v127e4|:@11c4@12e4:|@11c4@12e8@15v11d8e4
2850 b(19)="@12@v127e4@11c4@12e4@11e
2860 b(20)="<s255,0,100,0@10v15aaacccc>@11s0,0,0,0@v127ccrcrccc
2870 FOR i=0 TO 13:a$=USR2("7"+b(i)):NEXT:a$=USR2("7"+bb$)
2880 FOR i=1 TO 20:a$=USR2("7"+b(i)):NEXT
2890 '
2900 b(0)="    @16 v14 o1 l16 r2 q4
2910 b(1)="|:126cccc:|r2|:32cccc:|
2920 b(2)="|:4cc@13v10gr@16v14cccc:|
2930 b(3)=b(1)+"|:40cccc:|
2940 FOR i=0 TO 3:a$=USR2("8"+b(i)):NEXT
5000 '
5010 a$=USR4("p")
```


★そこの立ち読みしている人や，この雑誌を買って読んでいる人はこの雑誌の読者でしょう！　ズバリそうでしょう！（埼玉県北葛飾郡・大類隆司15才）……【影：そこで立ち読みしている人，キミも読者の1人なら，ちゃんと買ってから，じっくり読むように。】

"夢中宣言"90
by T&E SOFT

'90年後半 押し寄せる新たな波。

X68000ビッグ3タイトル連続リリース!!

第1弾 RUNE WORTH 黒衣の貴公子

第2弾 UNDEAD LINE 幻獣鬼

第3弾 NEW 3D GOLF SIMULATION 遙かなるオーガスタ

T&EのBIGウェーブにご期待下さい。

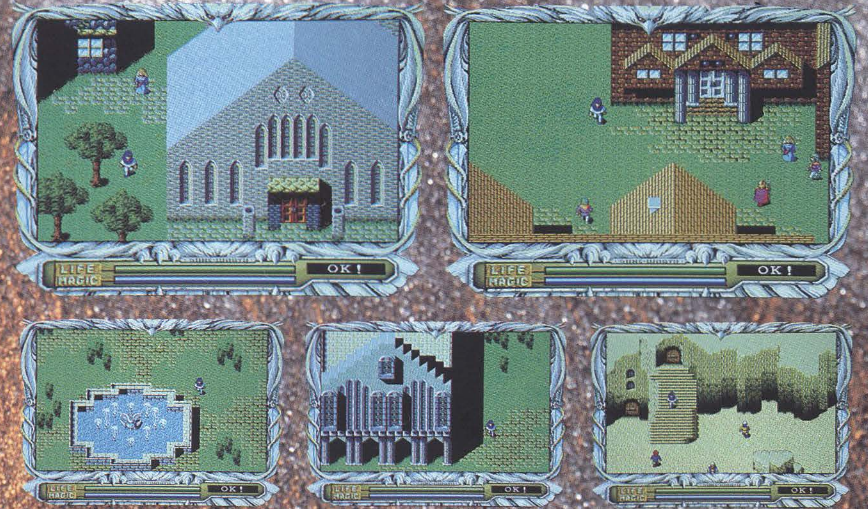
X68000

Rune Worth 黒衣の貴公子

X68000シリーズ 第1弾! 7月13日(金)発売決定

X68000 5"2HD ¥8,800 ※表示価格に消費税は含みません。

話題のARPG ルーンワース



経験値が消えた!!
経験値がRPGを支えるという固定観念。かつて、その経験値の功罪を真剣に考えたことがあっただろうか。ハイドライド以来7年、RPGに対するひとつの解答。「ルーンワース」は、経験値を捨てた。

ストーリーを創るのはキミだ!!
一本筋のストーリーに、夢が存在するだろうか。ストーリーを創るのは、プレイヤーでなければならない。プレイヤーの行動によって、11の都市で様々なストーリーが展開する。「ルーンワース」のストーリーは、プレイヤーによって創られる。

●PC-9801VM、UVシリーズ PC-286、386シリーズ、NOTE対応
5"2HD/3.5"2HD 2枚組 ●サウンドボード対応 ●ジョイスティック対応
※VM,UVはRAM容量640Kバイト以上必要です。
※PC-9801/E/F/M/VF/U2/XAては、ドライブ、RAM等の増設の奴何にかかわらず、作動いたしません。また1ドライブのみ搭載のPC-286L/LE/LFおよびPC-286NOTE Executiveでは、ドライブを増設しても作動いたしません。
※高解像度(640×400ドット)カラーディスプレイをお使いください。液晶ディスプレイにも対応しています。

●PC-8801SRシリーズ・VA、98DO対応 5"2D 5枚組
●サウンドボードII完全対応、ADPCMをフルサポート ●ジョイスティック対応(98DOを除く)
●NEC純正128KRAMボード、I/Oデータ機器製RAMボードに対応したキャッシュドライバー搭載

●MSX2/MSX2+(RAM64K以上 VRAM128以上) 3.5"2DD 3枚組
●MSX-MUSIC(FM音源)対応 ●ジョイスティック対応

標準価格 各¥8,800
表示価格に消費税は含みません。 MSX is a registered trademark of ASCII Corp.

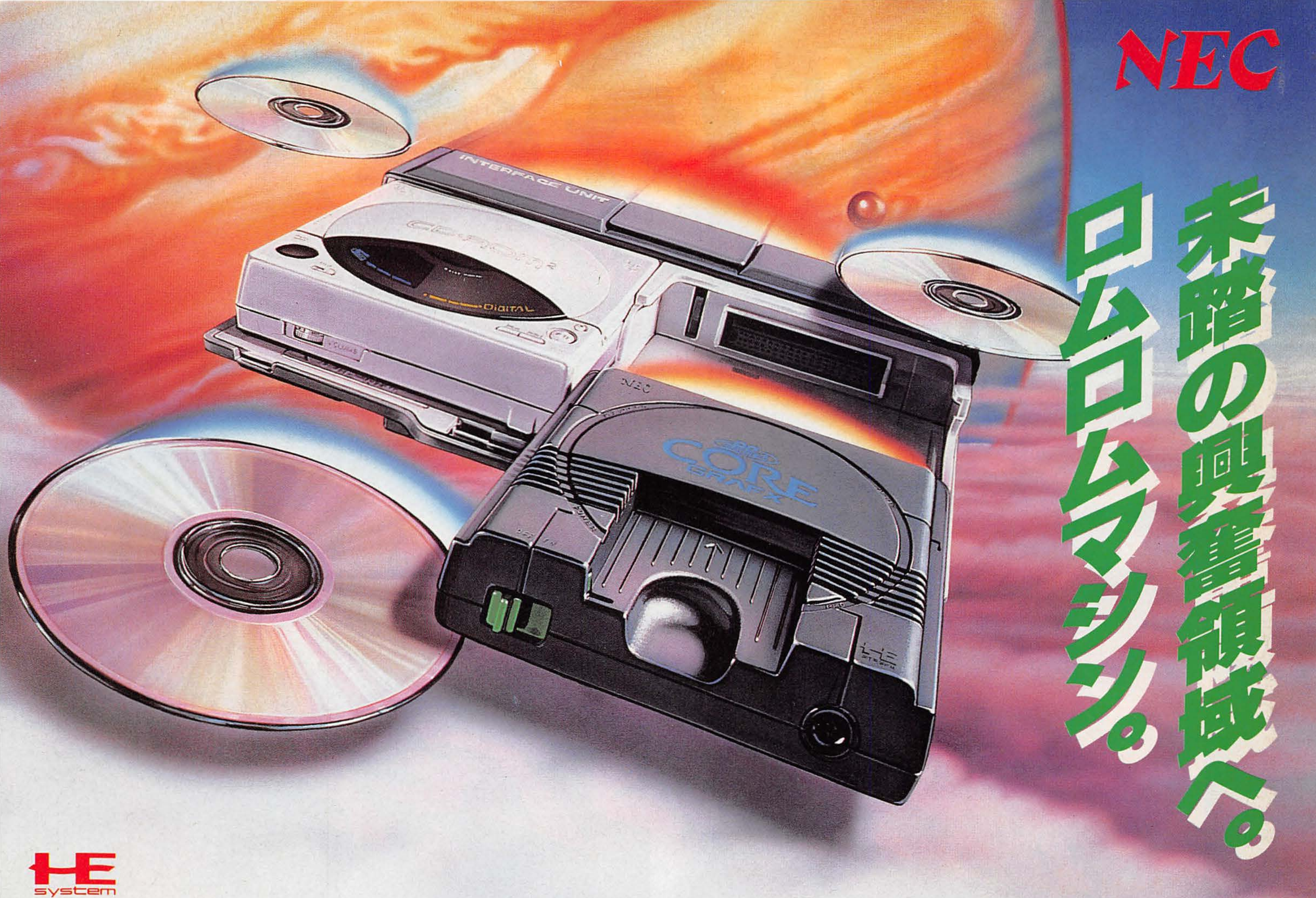
まだまだ続くBIGウェーブ、お楽しみに!

No Copy このマークは不法コピー禁止マークです

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.25希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)
■カタログご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、カタログ請求券をお送りください(葉書での請求はお断わりします)

T&E SOFT
企画・開発・製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770
●T&Eの最新情報がわかるテレフォンサービス 名古屋(052)776-8500

T&Eマガジン No.25請求券 ベーマガ7月号
カタログ請求券 ベーマガ7月号



このスーパービジュアルが、大迫力サウンドが、僕らの標準性能だ。



PCエンジンCD-ROM²システム
(CDR-30A+IFU−30A)
標準価格57,300円(税別)

ROM ROM

- 540メガバイトの大容量で、究極のゲーム体験。
- 生の音楽や声が飛び出す大興奮のデジタルサウンド。
- ROM²アンプと組合せれば、15W+15Wのハイパワーアンプでさらに迫力アップ。
- ゲーム、カラオケなど、専用ソフトもいよいよ充実。

※RF出力はオプション(PI-AN3)標準価格4,980円(税別)
※PCエンジンコアグラフィックス〈標準価格24,800円(税別)〉、ROM²アンプ〈標準価格24,800円(税別)スピーカーを含む〉は別売りです。

マニアを唸らす高性能。対応ソフトも、続々登場予定。



PC Engine
SUPER GRAFX

- グラフィック機能を強化。背景画面が2面に！
- スプライト数を従来の倍に。キャラのちらつきを追放。
- RAMを倍増。RPGやシミュレーションに大きな味方。
- パワーコンソールも使える入出力端子を新装備。
- 連射機能付ターボパッドもAV出力端子も標準装備。

※RF出力はオプション(PI-AN3) 標準価格4,980円(税別)

PCエンジンスーパーグラフィックス
標準価格39,800円(税別)

スーパーグラフィックスと
ROM²システムを接続。



RAU-30
標準価格6,900円(税別)

※ビデオ入力端子のないテレビと接続する場合には、別売のRFユニット〈PI-AN3：標準価格4,980円(税別)〉が必要になります。

日本電気ホームエレクトロニクス株式会社


もう逃げられない!
FTL
世界サイズの興奮!
世界中で数々の金字塔を打ち立てたリアルタイムRPG「ダンジョン・マスター」の興奮は本物だった。
3Dグラフィックスに展開される奥の深い迷路、数々のトリック、パーティーを突然襲って来る不気味なモンスター、
組合せと熟練度によって決定される魔法、それぞれの武器によって異なる攻撃方法、
そして何よりもプレイヤーの思考、行動にリアルタイムで反応する見事なゲーム・システム……
これが本当のRPGだ!
Dungeon Master
突く
斬り裂く
対霊武器
WU TSEが唱えた呪文には効力なし
ダンジョン・マスター
「ダンジョン・マスター」オリジナルTシャツ(Mサイズ)
¥1,800(送料込み)にて限定発売!
ご希望のかたは現金書留にて下記通販係までお申し込み下さい
好評発売中
■X68000 マウス対応
■PC-9801VM21/11, VX, RX, RS, RA ■PC-98DO
■PC-9801UV21/11, UX, CV, EX, ES 要バス・マウス/アナログRGB対応
各¥9,800(税抜)
Produced by FTL Games Copyright © 1987, 1990 Software Heaven, Inc. Copyright © 1990 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
■発売 ビクター音楽産業株式会社
通信販売 当社の商品をお近くのパソコンショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで定価プラス3%消費税分を現金書留にてお申し込み下さい。(送料無料) 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16 ビクター音楽産業株〈通信販売係〉

CROSS MEDIA SOFT

ジャック・ニクラウス

帝王がご一緒します。

ゴルフ・ゲームの決定版！

あの世紀のプロゴルファー、ジャック・ニクラウスが、世界の名門コースより厳選した18ホールと彼自身が設計した2コースの計54ホールを舞台に、リアルな3D画面で臨場感あふれるゴルフが楽しめるファン待望の全米大ヒットソフトPC-88でもいよいよ発売。プレイヤーの実際の視点にたつ画面、ホールレイアウトの完全再現、ボールの転がりから障害物の反応までなにもかもまるで実際にプレイしているような現実感。最大4人までプレイ可。ジャック・ニクラウス他個性いっぱいのコンピューター・プレイヤーも9人登場。プレイ方法はストローク、マッチ、スキンズの3方式。



収録コース　ジャック・ニクラウス特選18ホール ■オーガスタ7,10,12,13 ■セント・アンドリュース12,14,17 ■リビエラ10,18 ■ペブル・ビーチ7,8,18 ■バルタスロール4,17 ■ミュアフィールド18 ■オークモント18 ■メリオン11 ■ロイヤルリザム12 ■キャッスル・パインズ・ゴルフ・クラブ18ホール ■デザート・マウンテン18ホール

コース・データ集も順次発売！

コースデータ集 Vol.1
89三大メジャー大会開催コース編
収録コース
■オーク・ヒル（全米オープン）
■ロイヤル・ツルーン（全英オープン）
■ケンパー・レイクス（全米プロ）
計54ホール
6月15日発売 ■PC-9801 VM以降 ■PC-9801 UV以降
発売中 ■X68000 ■J-3100 ■AXマシーン ■IBM/PC/AT/AX
各¥4,800（税抜）

ジャック・ニクラウス チャンピオンシップ・ゴルフ

好評発売中 ■PC-8801SR以降 ■PC-9801VM以降 ■PC-9801UV以降 ■X68000 ■J-3100シリーズ ■AXマシーン ■IBM-PC/AT/XT　各¥8,800（税抜）

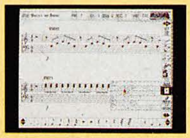
コースデータ集 Vol.2
インターナショナル編
収録コース
■オーストラリアンGC（豪）
■セント・クリークGC（日）
■セント・メリオンGC（英）
計54ホール
6月15日発売 ■PC-9801 VM以降 ■PC-9801 UV以降 ■X68000
各¥4,800（税抜）

これ以上は望めない！

音楽ソフトの極上品、機能別に次々発売

ミュージアム4・データ
MUSIUM 4 DATA
サウンドボード、MIDI音源対応で次々発売





好評発売中……VOL.1
●各ジャンルにわたって全20曲
主な収録曲：ドリーム・ラッシュ／FUNK FUJIYAMA／エリー・マイ・ラブ／麦畑／リゾ・ラバ他〈MIDI対応、サウンドボード対応〉　■各¥4,800〈税抜〉

6月15日発売……VOL.2／見逃してくれよ！
●'80年代ヒット曲および最新ヒット全20曲
主な収録曲：ダンシング・オールナイト／ルビーの指環／セーラー服と機関銃／恋におちて／あいにきて・I・NEED・YOU！他

7月6日発売……VOL.3／桑田佳祐集（仮）
●サザンオールスターズの桑田佳祐の代表曲全20曲
VOL.2, VOL.3はMIDI/サウンドボード対応を2枚組にて発売
■各¥5,800〈税抜〉

ミュージアム4・システム
MUSIUM 4 SYSTEM

MIDI音源、NECサウンド・ボード対応、楽譜編集演奏ソフト

- NECサウンドボード（FM音源、PSG）、MIDI音源対応楽譜編集ソフト。
- 1トラック8音、最大16トラックの和音入力が可能。
- 入力作業はフル・マウス対応で楽々簡単。フォント・グループから音・休符、装飾記号等を選択して五線符上に乗せるだけで楽譜を作成することができます。
- 面倒な音長計算は必要なし。小節は自動的に引かれます。
- 音・休符から強弱記号、装飾、反復記号等、楽譜作成に必要な要素は全て用意。バンド譜からオーケストラのフルスコアまで、簡単入力完全再現。
- その他連旗機能、コピー機能、印刷機能等便利な編集機能を搭載。

■好評発売中 ¥12,800〈税抜〉

「MUSIUM 4」ファミリー対応機種
■PC-9801VMシリーズ（5"2HD） ■PC-9801UVシリーズ（3.5"2HD）

■発売 ビクター音楽産業株式会社

通信販売　当社の商品をお近くのパソコンショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで定価プラス3%消費税分を現金書留にてお申し込み下さい。（送料無料）〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16 ビクター音楽産業㈱〈通信販売係〉


The Future Is Now
SNK
メガも、ドラマも、ケタ違い。
コンマ1秒の熱いバトル。8耐で、GPで、チャンプを目指せ。
若き街道レーサーが、数々の好敵手との戦いを経て、国際A級ライセンスを手に。そして8時間耐久レースに いどむ——RPG要素満載の8耐編、世界のトップ・ライダーたちと戦うGP編で構成。通信対戦機能も搭載した本格バイク・レース・ゲーム！
通信対戦機能
SPEED 359km/h TIME ROUND 1 LAP.4
27
TURBO
RIDING HERO
46 MEGA
奪われた8冊の魔導書の封印を求め、「エルタ」はひとり、敵のただ中へ。
マジシャンロード（最高位の魔術師）最後の末裔「エルタ」は、奪われた8冊の魔導書の封印を取り戻し、魔物どもを再び魔導書へ封じるため、壮絶な死闘にいどむ。6態に変身し戦う「エルタ」に強大な敵、仕掛けられた罠が容赦なく襲いくる！
Magician Lord
46 MEGA
巨大なメガ数が壮大なドラマを生む。
ゾクゾク登場する超ド級ソフト。
美しいコースで、静かだが熱い闘いが始まる。
HOLE 1 394Y PAR 4
STROKE 4
トッププレイヤーズゴルフ
62 MEGA
生き別れた兄を捜して、麻雀放浪の旅へ。
麻雀狂列伝 西日本編
42 MEGA
要人救出の使命を受け、再び地獄へ還ってきた。
ナム-1975
46 MEGA
激突する攻防。メジャーリーグの覇権を目指せ。
CP 0-1 TOP 2
ベースボールスターズ プロフェッショナル
50 MEGA
凄いゲームを、連れて帰ろう。
NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」™
最先端のゲームセンター・マシンと、まったく同じゲームが、あなたの部屋で楽しめる。
当社の最新ゲームセンター・マシン「MVS（マルチビデオシステム）」と同一のゲームが、家庭でも楽しめる新時代のエンターテインメント・ギア。それが「ネオ・ジオ」。最大330メガものデータ・メモリーや、人の歌声をもリアルに再現するサウンド機能など、数々のスーパー・スペックを満載。ここから生まれるゲーム・ワールドは、まさに超ド級の迫力。そしてプレイヤーを熱いドラマへと導く。
劇的体験
MAX330MEGA
SNK
MEMORY CARD
ゲームの進行状況が記録でき、継続プレイが可能なメモリーカード。これにより家とゲームセンターのネットワーク化を実現。
ゲームセンターのつづきを、家で。
メモリーカードで進行状況を記録。
家のつづきを、ゲームセンターで。
実用新案出願中「NEO・GEO」、「MVS」は、SNKの登録商標です。©1990 SNK CORP.
■レンタルは、お近くのゲームセンター、レンタル・ビデオ店で。
■ご購入は、全国有名デパート、玩具店で。
「NEO・GEO」Tシャツ・プレゼント・キャンペーン
抽選で100名様にオリジナルTシャツをプレゼント。ご希望の方はハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号ならびにS・M・Lいずれかの希望サイズをご明記の上、〒564 大阪府吹田市豊津町18-12号 ㈱SNK「Tシャツ・プレゼントーベーマガ」係までご応募ください。6月30日消印有効です。なお当選の発表は商品の発送をもって代えさせていただきます。
株式会社 エス・エヌ・ケイ ●大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-8号 ●東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F
「NEO・GEO」なんでも相談室 ☎06(338)8188

ついについに MSX2で

MIDI SAURUS

ついにMSX2で本格的MIDI演奏が…

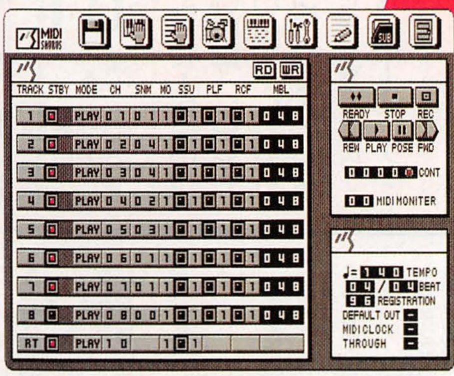
NARUHODO NARUHODO…DE!

それだけでもびっくりなのに NANTO!

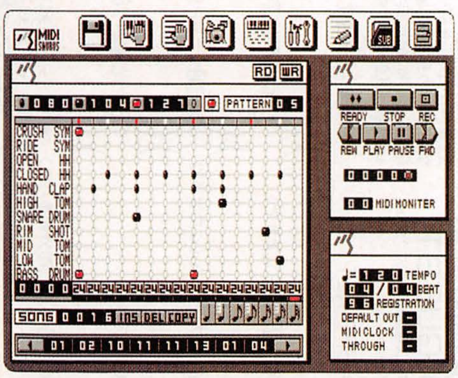
HONTO NI HONTO NO

Price ¥19,800

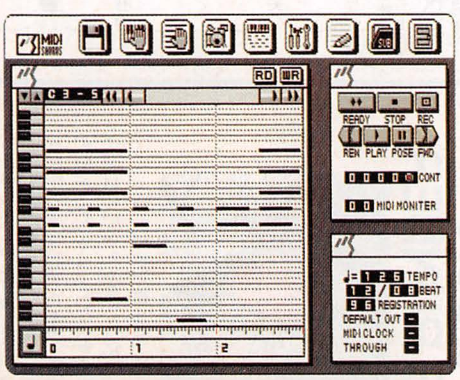
〔MIDI インターフェイスカートリッジ&MIDIシーケンスソフト(ディスク)〕



メイン画面



リズムパターン作成画面



グラフィック表示画面

株式会社 BIT²(ビッツー)
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9 コーヨービル3F
☎03(479)4558 FAX.03(479)4117

通信販売のお知らせ

通販をご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留で「株BIT²通販部」まで、お送りください(送料は無料です)

プログラマー、サウンドデザイナー等を募集しています。
まずはお電話で☎03-479-4558

今、X68000の通信が変わる!!!

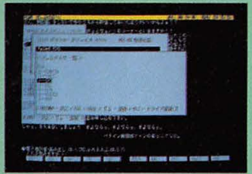
た〜みのる2

ユーザー重視の機能を搭載して

好評発売中
17,800円

24/31KHz
ディスプレイ
対応

「た〜みのる」が装いも新たに「た〜みのる2」として登場!
「た〜みのる」が通信入門版なら
「た〜みのる2」はマニアタイプの通信ソフトです!!



X68000
専用

パソコン通信ソフト

「た〜みのる2」はX68000用に製作された通信ソフトです。X68000の機能を充分に引き出して、ユーザーの方々が簡単に操作できるよう工夫・製作されています。

〈機能概要〉

★ウインドウメニュー方式による機能選択。★オートダイヤル・オートログインプログラムの自動作成機能。★オートログインプログラムのユーザー作成可能。★「た〜みのる2」起動時オートダイヤルするホストの設定が可能。(登録により起動時指定ホストへのオートダイヤル可能)★アップロード・ダウンロード機能。★アップロード時のウエイト種別の選択、及び各ウエイト時間の設定機能。(文字間待ち時間・行間待ち時間・待ち文字列の設定)★XMODEM方式(SUM128/CRC128/CRC1024)によるアップロード・ダウンロード機能。★バックログ(受信バッファ)機能。(直接送信・保存・文字検索・エディタへの直接転送・表示領域の可変・逆スクロール・容量設定・バックログリセット・バックログメモリ使用量表示・バックログ参照時に通信が可能) ★通信画面からのバックログスクロール。(バックログを開いて通信を行なっている最中に、通信画面上からバックログ画面をスクロールさせることができます。)★オリジナルエディタの搭載。(指定範囲直接通信・保存・文字列検索・文字列置き換え・指定行ジャンプ・部分コピー・エディタ領域の可変・エディタで編集中に通信が可能)★ヒストリ(UNDO)機能・編集機能・(11個までのヒストリー・1ラインエディタによる文字列の編集・登録)★通信中に子プロセスによるHumanコマンドの実行。(実行コマンドの事前登録が可能)★自動実行トレース表示機能。★ファイル内容表示。★ファイル一覧表示・選択。(ファイルソート・サーチ機能)★指定パス・ディレクトリのツリー表示機能。(パスの事前登録が可能)★ディレクトリ一覧表示・選択。★ヘイズAT・CCITT・MNPモデム対応。★半角カタカナの平仮名変換表示。★ローカルエコー可能。★16進表示による受信文字列表示機能。★ブレーク信号送信時間設定機能。★画面表示色の設定変更可能。★232C割り込みインジケータ表示。★画面モードの変更可能(24KHz、31KHz)★カラムゲージ表示機能。★チャット用1ラインエディタ編集。★ファンクションキー(F1〜F20)・カーソル移動キーの開放によりユーザー設定可能。★ユーザーキーの設定(アルファベットA〜Zまでに文字列設定可能)★通信終了時のバックログ自動または指定保存機能。

「た〜みのる」ユーザーに差額交換サービス実施中!!
ユーザー登録をされていない方は早目に愛用者カードをお送り下さい。

ネメシス'90
NEMESIS



開発順調

¥8,800

「ネメシス」このネーミングに聞き覚えはありませんか?そうです!!あのグラディウス2(MSX版)の海外名なのです。これを、大幅にアレンジX68000用「グラディウス2」SPSオリジナルとして移植、開発中!!X68000のグラディウスシリーズがまた一つあなたのコレクションの中に増えますよ!!!

ワールドコート

近日発売!

¥8,800

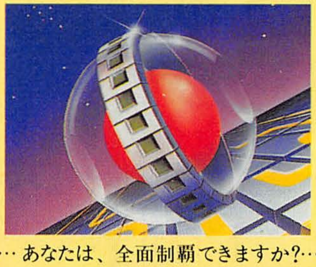
あの「ワールドコート」が、X68000版で新登場!!
ゲームセンターで手に汗を握ってプレイしたテニスの興奮をX68000で再現します。もちろん、ひょうきんQ3−C3・Q2も忠実に再現して皆様のお相手をします。



好評発売中

コナミのパズルゲーム「キューブリック」のX68000の移植版

キューブランナー
CUEB RUNNER



……あなたは、全面制覇できますか?……
レールのついた15枚のブロックを巧みに組み合わせてモアイの乗ったキューブを時間内に全部のレールを通過させれば面クリアです。とにかく、夢中になること間違いなし。
じっくりパズルゲームで過ごしましょう。

SPS-NET

TEL (0245)46-1167(代)

Tri-P 好評運営中(4回線) / 一般回線(9回線) MNPクラス7

24時間運営(N81XN)
ゲストID(GUEST)
※GUESTアクセスは無料ですのでぜひ、一度試してください。

入会方法 登録料¥3,000(税別) 会費無料

下記の用紙に直接記入するか又は、コピーして記入し、72円切手同封の上、「SPS-NET係」までお送り下さい。届き次第、仮登録を行いID発行後SPS-NET専用の郵便振込み用紙ならびに運用の手引きをお送りいたします。それに従い、3ヶ月以内に登録料3,000円(税別)を御入金下さい。入金確認後正式会員として再登録します。

例◎パスワード=SPS-NET(8文字まで大小文字の識別あり)
(　　　　　)

◎本名=大和大五郎(8文字まで)
(　　　　　)

◎ペンネーム=大ちゃん(4文字まで)
(　　　　　)

◎年齢=30(現在の年齢)
(　　　　　)

◎電話=0245-45-5777(市外局番から)
(　　　　　)

◎職業=株式会社エス・ピー・エス(16文字まで)
(　　　　　)

◎住所=福島市太平寺字町ノ内5-3(24文字まで)
(〒　　　　　)

◎自己紹介=SPS-NETをよろしく(24文字まで)
(　　　　　)

◎システム構成=X68000ACE-HD MD2400B(18文字まで)
(　　　　　)

★Tri-P資料(必 要・不 要)
Tri-P資料不要の場合62円切手を同封してください。

好評発売中!

「棋 太 平」各種発売中
……価格T4,500円5″FD **6,500円**
……5″2HD 3.5″FD **7,000円**

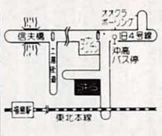
「ザ・リターン・オブ・イシター」
……PC-8801以降PC-9801シリーズX1ターボFM77価格 **6,800円**

「た〜みのる」X68000……価格 **12,800円**

「HOST PRO-68K9」…価格 **59,800円**

「HOST PRO-68K3」…価格 **39,800円**

「JETターボ・ターミナル」……価格 **9,800円**



(株)マイコンハウス
SPS
〒960 福島市太平寺字町ノ内5-3 ☎(0245)45-5777
FAX(0245)45-1804(GII,GIII)

当社の製品は全国の有名デパート、パソコンショップでお求めになれます 尚、お求めになれない場合、郵便局にてお申し込みください ●口座番号 郡山5-12298 ●加入者名㈱エス・ピー・エス ●金額 代金に3%の消費税を加算した額●通信欄(裏面)ご希望ゲームソフト名、数量、代金合計、年齢、氏名、機種名、テープかディスクの種類(一週間以上かかりますので、お急ぎの方は現金書留をご利用くださいその場合、おつりのいらないようにお願いします

■表示価格に消費税は含まれておりません。

この夏、ミュージックツールがエニックスから登場!!

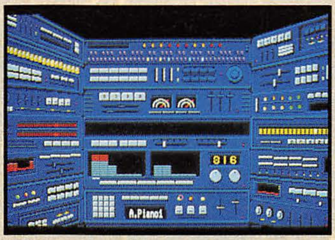
うん、使いやすさがいいね。



フォーミュラ　コンピューター　ミュージック　システム

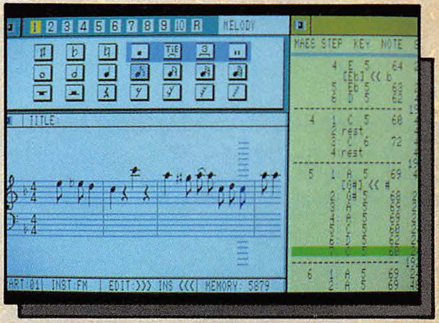
FORMULA C.M.S

監修・「ドラゴンクエスト」でおなじみ すぎやまこういち氏

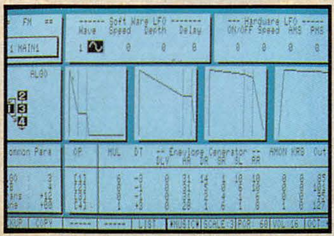


迫力いっぱいのグラフィックプレイヤー

- ●キーボードから片手で音符が入力でき、演奏方法も簡単です。
- ●わからない時、すぐに参照できる、コマンド一覧表付きです。
- ●8ビット機ながらも、16ビット機なみの機能を含んでいます。
- ●音符入力の参考となる、サンプル曲が入っています。
- ●一小節ごとに、小節線を自動入力させることもできるので、音符の入力ミスが少なくなります。
- ●ギター等のチョーキングを再現することができる、オートポルタメント機能付きです。
- ●各パートごとにビブラートを調節することができます。
- ●楽譜に音符を入力すると、その数値データが自動的に表示されるので、数値による、音の微調整ができます。
- ●長さ、周波数の違う、サンプリングデータを扱うことができます。
- ●「ポイント」という、独自のコマンドを作ったことにより、従来の繰り返し記号よりも、複雑な設定が可能です。



ミュージックエディット（音符入力）



音色エディット（写真はFM音源部です）

7月下旬発売予定

対応機種
●PC8801FE2/MC●PC8801FE/MA2
●PC8801FA/MA/FH/MH●PC88VA/2/3
●PC8801mkIISR/TR/MR/FR●PC98DO（88モード） サウンドボードIIがなくても使用は可能です。
5インチ2Dディスク3枚組

標準価格**9,700円**（税別）

株式会社 エニックス　〒169 東京都新宿区大久保1-11-3 大東ビル5F
TEL.03（5272）2374



スタッフ大募集 現在BPSでは、プログラマー、ゲームデザイナー、コンピュータグラフィックデザイナー、テストプレイヤー、営業の正社員を募集しています。詳しくは当社までご連絡下さい。

ボクの パソコンテトリス
各機種￥6,800(税別) 好評発売中

お姉ちゃんの ワープロテトリス
Panasonic UIシリーズ用 3.5'' 2DD
￥5,800(税別) 好評発売中

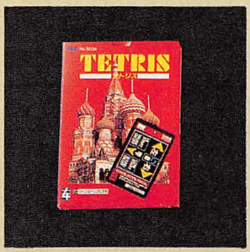
パパの 電子手帳テトリス
SHARP 電子手帳用ICカード
￥7,000(税別) 好評発売中

ママの ファミコンテトリス
ファミリーコンピュータ専用ロムカセット
￥4,900(税別) 好評発売中

リビングルームで CDテトリス
PLCE-901 価格￥2,600(税込)
販売元(株)プラッツ









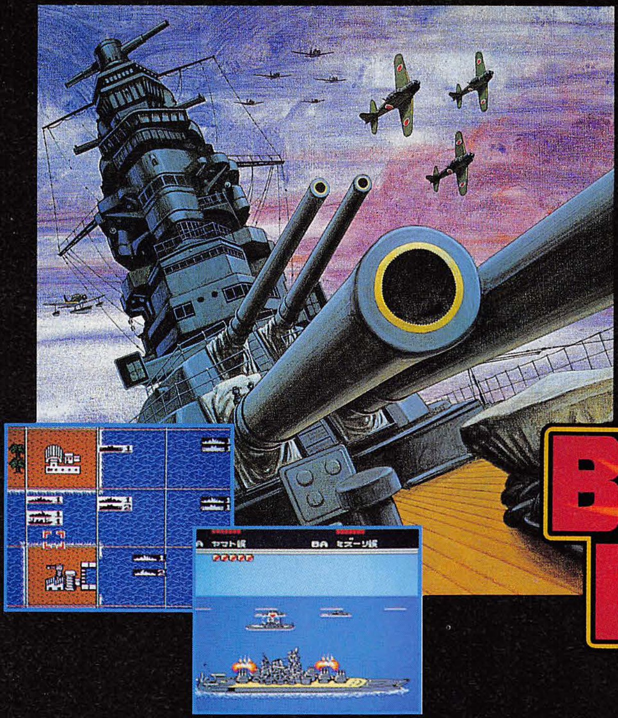


(有)ビー・ピー・エス TEL.045-931-0151
〒226 横浜市緑区鴨居3-1-3鴨居ユニオンビル5F


Record of Lodoss War
呪われた島として名高い辺境の地ロードス島
渦巻く野望と邪悪なモンスター そして灰色の魔の手
勇敢なる若者たちの戦いの記録を今きみに伝えよう
絶賛発売中
ロードス島戦記
灰色の魔女
ファンタジーRPGのロングセラー
■PC-9801VM/UV以降■PC-88VA
■MSX2/MSX2+
標準価格9,800円
ロードス島戦記
福神漬
ふくじんづけ
パズルやタクティカルゲームのお楽しみパック
■PC-9801VM/UV■PC-286/386
標準価格3,800円
近日発売 MSX2/MSX2+
©Kadokawa shoten/H.YASUDA & Group SNE
MSX マークはアスキーの商標です。
◆標準価格に消費税は含まれておりません。お買上げの際に別途消費税をお支払い下さい。
◆通信販売ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名・機種名・メディアを明記の上、現金書留または郵便振替(大阪8-303340)にお申し込み下さい。送料は無料ですが、標準価格に消費税の3%を加えた金額をお送り下さい。
Humming Bird Soft™
株式会社エム・エー・シー ハミングバードソフト
〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号
ユーザーズテレホン ☎大阪06(315)8255
平日の午後1時半から6時の間は、お問い合せに直接お答えします その他の時間と土・日・祝日はまるまる24時間録音もできるテープサービスです

namcot

頭だけじゃ駄目。



バトルフリート
6月22日発売
5,900円(税別)

ファミリー コンピュータ™用カセット

BATTLE FLEET

赤城、大和、零戦。 14の部隊をあやつり、
大洋に覇を競う。司令官はキミだ。戦闘は
マニュアル操作。戦術だけでなく
テクニックがものをいう。
マルチ派の一本。

腕だけじゃ駄目。

ゼビウス道は、おとこ道。
あくまでも美しくプレイしよう。
完全移植篇、新篇「ファードラウト」の二作を
収めた価値ある限定版。知性派必須の一本。

PC Engine

XEVIOUS



限定版

ゼビウス ファードラウト伝説
6月29日発売
5,500円(税別)

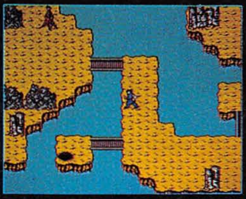
「遊び」をクリエイトする――
株式会社 ナムコ
〒146 東京都大田区矢口2-1-21

ファミリー コンピュータ™用カセット
ファミリー コンピュータ™は任天堂の商標です。

namcot

デジタル・デビル物語(ストーリー) 女神転生II












「デジタルデビルストーリー/女神転生」から3年、強烈なファンのラブコールに応え、「女神転生II」が新たに登場。舞台は2036年の東京。登場する悪魔の数は150から250に増えた。音楽はハードロックが基本。
　4メガ+バッテリーバックアップを搭載し、神と悪魔、善と悪、最新のテクノロジーの世界を表現した傑作品。

好評発売中
7,800円（税別）

お求めは電波新聞社（本社、各支局）ソフト販売部に現金書留もしくは郵便為替にてお申込み下さい。送料1本200円、2本300円、3本400円、5本以上送料サービス。尚、販売店様の御注文も下記支社・支局にお問合せ下さい。

電波新聞社・出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話（03）445-6111
大阪本社06-203-3361　札幌支局011-641-5591　静岡支局0542-54-6405　金沢支局0762-63-8661　広島支局082-228-5581　名古屋支局052-261-4541　関東総局0273-26-3206　松本支局0263-36-2266　神戸支局078-391-5885　西部本社092-431-7411　仙台支局022-227-7211　新潟支局0252-45-2526　京都支局075-221-8021　高松支局0878-61-3111　下関支局0832-67-7478　熊本支局096-380-7500　鹿児島支局0992-26-3630

CHALLENGE! PC Engine ゲーム

PCエンジン・ゲームの
おもしろさを凝縮



PCエンジン・ユーザーは書店に走れ！

好評発売中！

B5判/304頁
定価1,700円
（本体1,650円）

主な内容

Chapter 1 PCエンジン・ソフトBest Selection
- 天外魔境ZIRIA
- コブラ　―黒竜王の伝説―
- アウトライブ
- Mr. HELIの大冒険
- ダブルダンジョン
- ダンジョンエクスプローラー
- ネクタリス

Chapter 2 ニューソフトBest 3
- 鏡の国のレジェンド
- 弁慶外伝
- ニュートピア

Chapter 3
- 評価付きオールソフト・カタログ

Chapter 4
- お得な㊙情報満載！隠しコマンド集

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 ☎03(445)6111

キミのテクニックに答えるメ

ゲームの内容がより高度に，より楽しくなるにつれ，プレイヤーのコントロールに対する要求もシビアになってきています。１ドット単位の微妙な操作が，ジョイスティックにも求められるようになりました。

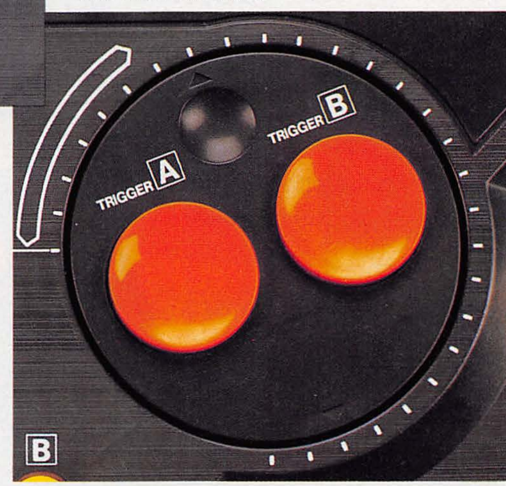
XE-1シリーズは，長年の経験と研究により，完成されている，アーケード・ゲーム機のコントロール・パネルの操作性と，機能性を家庭でも手軽に体験できることを目的に企画された商品で，ゲームマニアを中心に，人気を集め，昨年発売以来，既に５万本の販売実績をあげています。

多くのソフトウエア開発会社でもXEシリーズは正式ジョイスティックとして御愛用をいただいており，性能については，絶大な信頼を得ております。



新方式の8方向，4方向メカニカル切換を実現

新方式のメカニカル切換方式を採用し，ワンタッチでコントロール方向を確実に選ぶことができます。電子式では得られない，確実な手ごたえが本物のプレイ感覚を味あわせてくれます。方向スイッチは，業務仕様のマイクロ・スイッチを使用しています。
(XE-1PRO/ST/FC/HE)



好みのポジションが選べる270°回転式ショット・パネル

トリガボタンA，Bは，回転式のショット・パネル上にあり，10°分割で270°まで回転させることができます。プレイヤーの好みのポジションで，正確なショットができます。
(XE-1PRO/ST/FC/HE)



実用的な連射ON/OFF/連射固定スイッチ

連射OFF(TRIGGER MANUAL)で連射機能が完全に止まり，連射ON(TRIGGER AUTO)で連射装置が作動します。また，連射固定(TRIGGER AUTO HOLD)にすることもできます。
(XE-1PRO/FC/HEのみ)

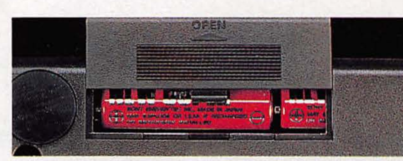


連射速度を目で確認LEDインジケーター

トリガのようすをモニターできる，5連LEDによるインジケーターです。ソフトウェアに合わせた最適の連射速度や，動作状況を確認できる，便利な機構です。
(XE-1PRO/FC/HEのみ)



XE-1PRO



シャープX1にも対応，専用電池ボックス

X１シリーズでは，ジョイスティック・ポートに電源用電圧が出力されていないため，電池(単三形×3本)を使います。
(XE-1PROのみ)



トリガ・スピードをA，B独立にコントロール

トリガA，Bボタンの連射速度を連続的に，個別に変えることができます。
(XE-1PRO/FC/HEのみ)



XE-1AJコンパチブル
アナログ・ジョイパッド **XE-1AP**

メガドライブ，X68000シリーズ，MSX各機種，FM TOWNS PC-8801シリーズ，PC-9801シリーズ対応
標準価格 13,800円(税抜き)

●ソフトにより，機能がそのまま使えないものもあります。●トリガ・スピードは，ソフトに合わせて最適の位置でお使いください。

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

カニズムを搭載!!



スムーズな操作性，確実な手ごたえ…それはジョイスティックに求められる性能の理想的な姿はビデオゲーム機のコントロールパネルでしょう。“XE-1PRO”は，この理想を追求。さらにパソコンソフトやプレーヤー好みに合わせて調整できる多彩な機能を加え，1ドット単位のコントロールを可能にした製品です。

XE-1PRO

標準価格9,785円(送料510円)(税込)

対応機種:MSX, MSX2, FM77AV, MZ-2500, PC-6001, PC-8801mkIIFR/MR, PC-88VA, X1, X68000(アタリ仕様ジョイスティックポート機)

※ご注意:X1シリーズにご使用になる場合は，電池が必要です

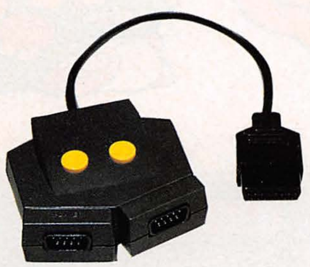


XE-1PROと同様4方向8方向メカニカル切り換えユニット，270度回転式ショットパネルを装備したハイグレードなノーマル・ジョイスティックです。しかもパソコンはもとより，セガのゲームマシンにも対応。外部の連射装置を装着した場合に威力を発揮するトリガ・ホールド機構も備えています。

XE-1ST

標準価格5,047円(送料510円)(税込)

対応機種:セガシリーズ(SG-1000, SC-3000, MARKII, マスターシステム), MSX, MSX2, FM77AV, MZ-2500, X1シリーズ, X68000, ＊PC-8801FH/MH, ＊PC-8801mkIIFR, PC88VA(アタリ仕様ジョイスティックポート機) ＊ご注意:PC-88シリーズでは，ソフトによりジョイスティックが作動しないものもあります。メガドライブには使用できません。



XE-1PRO／XE-1STなど,パソコン用(アタリ仕様)のジョイスティックをファミリーコンピューターで使うためのアダプターです。ドット単位の操作精度が必要なハードなアクションゲームはXE-1PROやSTを接続してプレイすれば最高!!ジョイスティックの接続端子が1プレイヤーと2プレイヤーの両方がついており,2プレイでゲームを楽しむ場合,2台のジョイスティックを接続することができます。また,スタート／セレクトボタンも装備しています。

X-F1

標準価格1,854円(送料250円)(税込)

対応機種:ファミリーコンピュータ, C1, ツインファミコン



待望のファミコン専用ジョイスティックです。XE-1PROと同様，4方向8方向切り換えレバー，270度回転式ショットパネル，連射ON／OFF／ホールドスイッチ，A／B独立連射スピードコントロール機能／LED連射スピードインジケーターを搭載し，価格もローコストを実現しました。

XE-1PRO FC

標準価格9,167円(送料510円)(税込)

対応機種:ファミリーコンピュータ, C1, ツインファミコン



PC Engine専用ジョイスティックです。4方向8方向切り換えレバーや270度回転式ショットパネル,色々なオペレーションモードで楽しめる連射機能などXE-1PROのもつ本来の性能に加えて2プレイヤー～5プレイヤーまでのジョイスティックが接続できるマルチタップ端子を側面に設けました。本体を加えて5台のジョイスティックでプレイできるスーパー・ジョイスティックシステムです。

XE-1PRO HE

標準価格9,785円(送料510円)(税込)

対応機種:PC Engine　この商品のお求めは全国有名デパート,玩具店でどうぞ。通信販売はいたしません。



業界初のアナログタイプのコントローラで,アナログモード方式のスティックとスロットルを装備すると共に,スピード調整可能な連射機能と6種類のトリガーボタンも装備しています。また,コントローラの働きでタテに256段階,ヨコに256段階の指定が可能です。ゲームセンターで人気の体感ゲームも家庭内で手軽に楽しめることも夢ではありません。それに,アナログ/デジタルの切替えはもちろん,スティックとスロットルの入替えもできるので普通のジョイスティックとしても使用可能です。

インテリジェントコントローラ

XE-1AJ

標準価格24,514円(送料800円)(税込)

対応機種:X68000, MSX, PC-8801シリーズ, PC-9801シリーズ

取扱い販売店を募集しています。出版販売部までご連絡ください。☎03(445)6111

お求めは,玩具店,デパート,パソコンショップでお願いします。通信販売も行なっております。電波新聞社(本社,各支局)ソフト販売部に送料を添えて現金書留もしくは郵便振替にてお申し込みください。(商品の価格には消費税が含まれています)

電波新聞社・出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111
大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052-261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局078-391-5885 西部本社092-431-7411 新潟支局025-245-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 仙台支局022-227-7211 熊本支局096-380-7500 鹿児島支局0992-26-3630

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

移植快調バブルボブル for X68000



好評発売中！

アーケード版開発者のお墨付き

「X68Kバブルは最高の出来ばえ」

MTJ/三辻 富貴朗

とかく、今までの移植の中では群を抜いてトップクラスの出来映え！正直いってここまでオリジナルにこだわったのは、このX68K版だけではないだろうか？………細かな部分や操作性にいたるまでどこをとっても完璧！まさに、職人芸といったところ。開発者自身である私ですらびっくりしてしまったぐらいだ！あの業務用バブルボブルが完璧な形で、再びわが家で遊べると思うと感無量である！さらに今回はおまけとして「サイバブルン」（開発コード・ネーム）がついてくるというから、これだけでもお買得ではないだろうか?!

キャラクターは私が正式に電波新聞社から依頼を受け制作している。おまけと呼ぶにはぜいたくな「サイバブルン」に………こうご期待！（私もはやく買って遊びた～い!!）











二人の力を合わせて真のエンディングを目指せ!!

バブルボブル for X68000

●対応機種：X68000 ●価格7,200円(税抜き)
●メディア：5″FD ●ステレオ対応 ●アタリ仕様ジョイスティック対応 ●二人同時プレイ可能

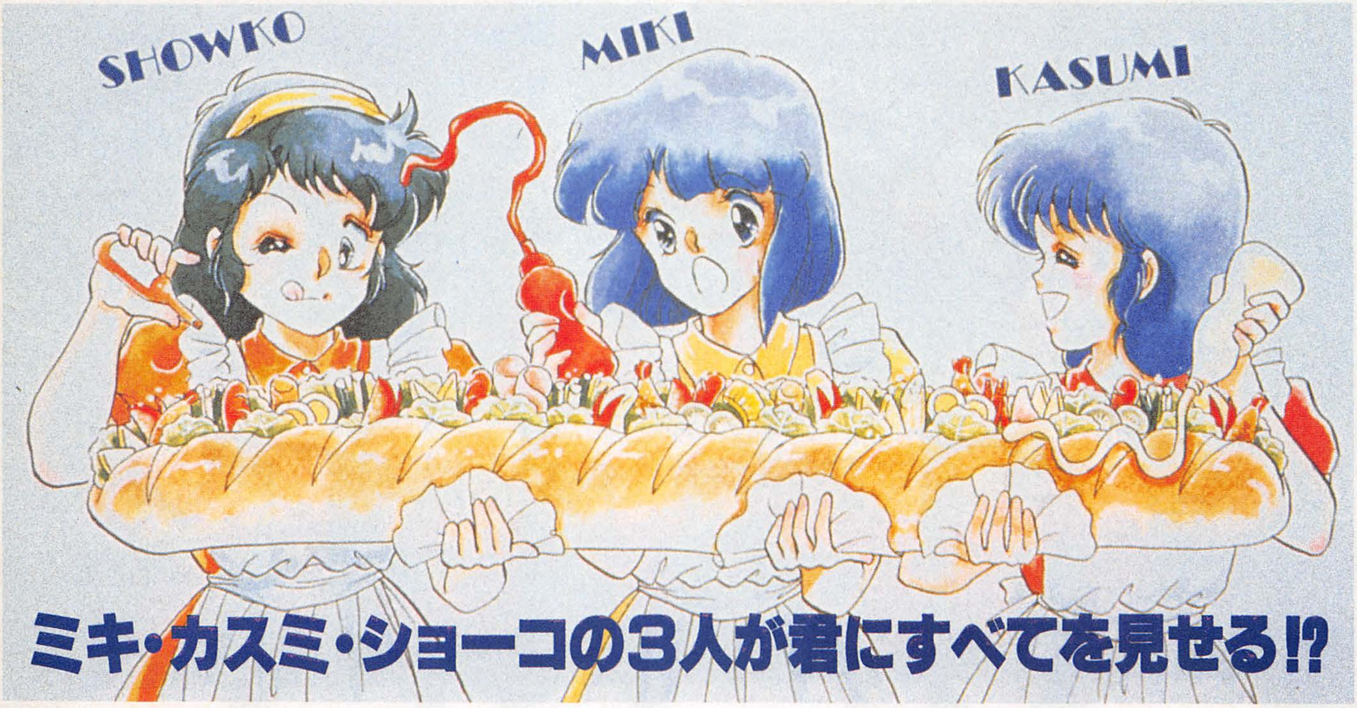

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電話 03(445)6111
マッハを体験。迫力の3Dシューティング。
敵機の猛攻撃をくぐり抜けるスリル。
バルカン砲とミサイルを撃ちまくる快感。
加速すればG(重力加速)を感じる高速処理。
天地が逆さになる戦闘機独自の急速旋回飛行。
ヘビーメタルで決める!!
熱く、ワイルドなサウンドが(3チャンネル音声合成)
君の心をかき立てる。
アナログ・ジョイパッド XE-1AP対応
© SEGA 1987
メガドライブ
AFTER BURNER II
好評発売中
ロックオン・ファイアー!
けっ死のエアーダンス!
アフターバーナーII
機 種 セガ メガドライブ
容 量 4メガビット
価 格 6,900円
発売日 第1回目 3月20日
第2回目 4月27日
F14XXトムキャット
(F14Aトムキャットの改良型)
●エンジンの改良により、マッハ2.5からマッハ3に。
●バルカン砲を1門を2門に。
●全方向射程可能ミサイル100発装備。

スーパーリアル麻雀アニメビデオ

『ミキ・カスミ・ショーコの はじめまして♡』

PSVZ-1001〈VHS／ステレオHiFi／カラー／30分〉
税込定価￥5,800(税抜価格￥5,637)

大好評発売中!!





SETA GAME MUSIC SCENE ONE
トウインイーグル
SR麻雀PⅢ
CD:H24X-10001 税込￥2,472
MC:X21X-3501 税込￥2,163



SETA VISUAL WORKS SCENE ONE
SR麻雀PⅡ、PⅢ
トウインイーグル
VHS:W38V-7006 税込￥3,914



みつめていいよ!
CD:H28X-10012 税込￥2,884
MC:X24X-3512 税込￥2,472

HOT NEWS

あの「みつめていいよ」の〝増刊号″が7月25日に発売決定!
今回はナント、CD3枚組だ!!
そこで発売を記念してイベントをやっちゃおうということで、
下記の応募要領をよーく読んでドシドシ応募してくれ!
当日はテレカ販売、VIDEO上映、クイズ大会SR麻雀PⅣ
の新キャラクター発表等を予定!
参加するっきゃない!!

◆応募要領

- 日時：7月29日(日)13:00開場14:00開演
- 場所：千代田公会堂（東西線、都営新宿線、九段下駅下車）
- 申込方法：往復ハガキに①住所、②氏名、③年令、④職業 ⑤CD. VIDEOの感想、⑥SR麻雀PⅣに何を期待するか、を明記の上

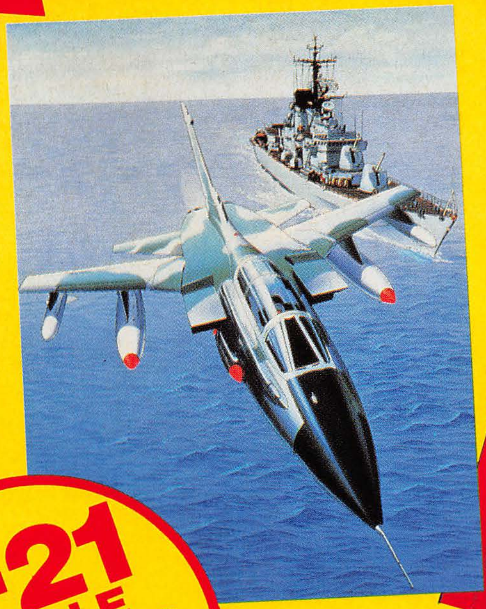
〒107 東京都港区南青山5-1-2 青山エリービル6F
㈱ポリスター
夏休み〝みつめていいよ″フェスティバルMB係まで送って下さい。
抽選で900名様を御招待します。(7/10消印まで有効)

株式会社ポリスター

- ●東京本社　〒107 東京都港区南青山5-1-2 青山エリービル Phone:(03)406-8161
- ●大阪事務所　〒530 大阪市北区西天満5-2-18 高橋ビル東館7F Phone:(06)361-5755
- ●名古屋事務所　〒460 名古屋市中区栄2-11-7 状見大島ビル8F Phone:(052)204-3161

特報!!

SYSTEM SOFTの大ヒット、パソコンゲーム・ソフト「大戦略」「天下統一」がゲーム・サウンドトラックとして登場!





© SystemSoft

M's LABO シリーズ第3弾

システムソフト・スーパー・シュミレーション・サウンド
大戦略/天下統一
NOW PRINTING

6-21 ON SALE
CD・カセット共¥2,800
(税抜価格¥2,718)
(初回特典)
▶オリジナルイラスト・ステッカー付
▶ピクチャーディスク(CDのみ)

システムソフト・スーパー・シュミレーション・サウンド
大戦略/天下統一

●CD:MECG-28006
●MT:METG-28006

熱血高校サッカー部、食中毒で全員ダウン! あの、くにおくんの率いるドッチボール部がついに立ち上った!!

テクノスジャパン社のヒット・ファミコン・ソフト「熱血高校ドッチボール部」の新作「熱血高校ドッチボール部サッカー編」(5月18日発売)のゲーム・サウンドトラックが早くもM's LABOより、リリース。

熱血高校ドッヂボール部 サッカー編



6-21 ON SALE
CD・カセット共¥2,800
(税抜価格¥2,718)

熱血高校ドッチボール部
サッカー編
NOW PRINTING

メルダックの M's LABO シリーズ第3弾

(初回特典)
▶オリジナルイラスト・ステッカー付
▶ピクチャーディスク(CDのみ)
●CD:MECG-28005
●MT:METG-28005

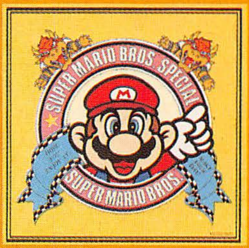
ゲーム・サウンド・トラック
M's LABOシリーズ NOW ON SALE
(初回特典)
▶オリジナルイラスト・ステッカー付
▶ピクチャーディスク(CDのみ)
CD・カセット共¥2,800
(税抜価格¥2,718)



ダブルドラゴン
CD:MECG-28001/MT:METG-28001



V'BALL U.S. CHAMPIONSHIP
CD:MECG-28002/MT:METG-28002



スーパーマリオブラザーズ・スペシャル
CD:MECG-28003/MT:METG-28003



忍者龍剣伝II
CD:MECG-28004/MT:METG-28004

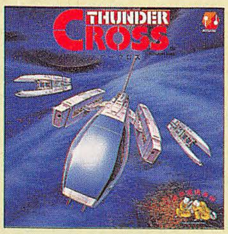
株式会社メルダック 〒107 東京都港区南青山1-1-1 新青山ビル東館 TEL03(423)2525 FAX03(423)3356

meldac

絶好調！コナミレーベル——ベスト・セラー作品群！

ゲーム・ミュージックの宝庫
キング GAM シリーズ

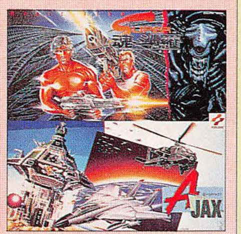
サンダークロス／コナミ矩形波倶楽部



記発すべきコナミレーベル第１弾作品。サンダークロス、A－JAX、沙羅曼蛇、ホットチェイス、グラディウスⅡの５大アーケードゲームの魅力を、オリジナル・サントラと矩形波倶楽部のアレンジで見事に表現したアルバム。

CD 276A-7703 税込¥2,843
CT 230T-3703 税込¥2,369

ミュージック フロム SUPER魂斗羅&A-JAX



コナミの人気アーケード・ゲームSUPER魂斗羅とA-JAXの２作のオリジナル・サントラ全34曲に未使用曲７曲、アレンジ・バージョン３曲を加えた超大作／

CD K30X-7702 税込¥2,812
CT K25H-4702 税込¥2,359
LP K25G-7702 税込¥2,348

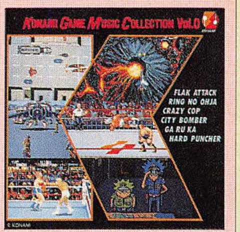
グラディウスⅢ／コナミ矩形波倶楽部



初登場でオリコン26位を記録した、コナミレーベルの代表作。矩形波倶楽部のアレンジ３曲、サウンド・シアター１篇、オリジナル・サントラ全30曲を収録／

CD KICA-1001 税込¥3,000
CT KITA-1001 税込¥2,800

コナミ・ゲーム・ミュージック・コレクション VOL.0



ファン待望のフラック・アタックをメインに、リングの王者、クレイジーコップ、シティーボンバー、餓流禍、ハードパンチャーの計６作のオリジナル・サントラを約70分間収録／コナミ・ファンに贈る愛蔵盤。

CD 276A-7708 税込¥2,843
CT 230T-3708 税込¥2,369

コナミ・ゲーム・ミュージック・コレクション VOL.1



コナミの超人気アーケード・ゲームのグラディウスⅡ、ラビリンスランナー、悪魔城ドラキュラ、チェッカーフラッグ計4作品のオリジナル・サントラ全58曲を収録。コナミ・ファンのコレクターズ・アイテム。

CD K30X-7705 税込¥2,812
CT K25H-4705 税込¥2,359
LP K25G-7705 税込¥2,348

悪魔城ドラキュラ ファミコン・ベスト



ファン待望のファミコン版ドラキュラⅠ～Ⅲの全曲集。矩形波倶楽部のアレンジ・バージョンはもちろん、アメリカ版のドラキュラ・サウンドも楽しめる一枚。一枚で何度もおいしいアルバムです。

CD KICA-1005 ¥2,800
CT KITA-1005 ¥2,500

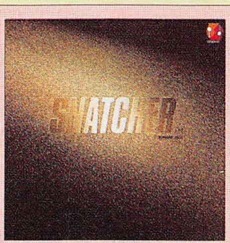
スペースマンボウ



ソフト発売と同時にMSXゲーマーを熱狂させたスペースマンボウ。そのオリジナル・サントラに加え、MSX８台を使った"データ・アレンジ・バージョン"を収録。マニア待望のサウンド・プログラムも付いた保存盤。

CD KICA-1006 税込¥1,500

スナッチャー



パソコン・ゲーム「スナッチャー」を音楽(PC-88版サントラ)、効果音、英語セリフで再現！ギリアンとスナッチャーの迫力の格闘や、ジェミーとの甘い会話…。コナミサウンドの新しい可能性を示した１枚。

CD 276A-7713 税込¥2,843
CT 230T-3713 税込¥2,369

魍魎戦記 摩陀羅



コナミレーベル初のボーカル&フル・アレンジ・アルバムが登場。演奏はおなじみ矩形波倶楽部、マダラ・スーパー・セッション。エンディング・テーマのボーカルはSAORI。CFでおなじみの２曲も収録！

CD KICA-1008 税込¥1,800

コナミ・マキシングル・シリーズ

がんばれゴエモン2
CD 140A-7704 税込¥1,442
CT 096T-3704 税込¥983

ゴーファーの野望エプソードⅡ
CD 140A-7705 税込¥1,442
CT 096T-3705 税込¥989

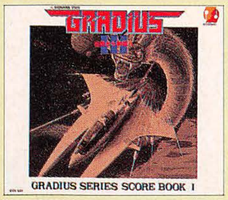
F-1スピリット＋F-1スピリット3Dスペシャル
CD 140A-7706 税込¥1,442
CT 096T-3706 税込 ¥ 989

コナミ・ファミコン・ミュージック メモリアルベストVOL.1
CD 140A-7709 税込¥1,442
CT 096T-3709 税込¥989

コナミ・ファミコン・ミュージック メモリアルベスト VOL.2
CD KICA-1007 税込¥1,500

楽譜集3タイトル好評発売中!!

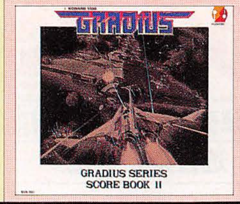
グラディウス・シリーズ全曲楽譜集Ⅰ



コナミレーベル楽譜集第１弾／グラディウスⅢのオリジナル・ゲーム・サントラ23曲を集めたゲーム・ミュージシャンのための楽譜集。
〈アーケード版〉
★グラディウスⅢ

楽譜 KIZA-1001 税込¥2,000

グラディウス・シリーズ全曲楽譜集Ⅱ



〈アーケード版〉
★グラディウス
★グラディウスⅡ
～ゴーファーの野望～
★沙羅曼蛇
〈MSX版〉
★グラディウス2
★パロディウス
★ゴーファーの野望
～エピソードⅡ～

楽譜 KIZA-1003 税込¥2,000

悪魔城ドラキュラ・シリーズ全曲楽譜集

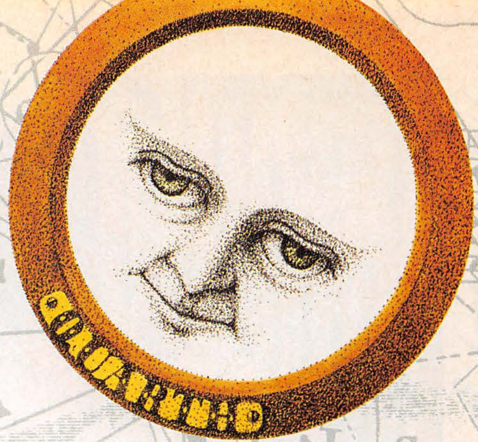


ドラキュラ・シリーズ全５作品の全曲楽譜集。
〈ファミコン版〉
★悪魔城ドラキュラ
★ドラキュラⅡ
★悪魔城伝説
〈アーケード版〉
★悪魔城ドラキュラ
〈ゲームボーイ版〉
★ドラキュラ伝説

楽譜 KIZA-1002 税込¥1,500

▶期間中、下記レコード店で、コナミ・レーベルのCD、CT、楽譜集をお買い上げの方に先着でグラディウスⅢの「オリジナル・ポスター」プレゼント！
更に5,000円以上お買い上げの方に先着で「コナミ・サウンド・カタログ Vol.2」をプレゼント！（特典がなくなりしだい終了させていただきます。）

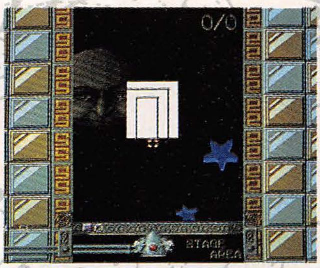
（立川）新星堂立川ウィル店
（国立）国立楽器
（調布）山野楽器調布パルコ店
（町田）山野楽器町田小田急店
（町田）タハラ町田店
（町田）鈴木楽器店
（八王子）山野楽器八王子そごう店
〈中部地区〉
（名古屋）ヤマギワメルサ店
（名古屋）ヤンレイ名古屋店
（豊橋）ヤマト楽器精文館店
（豊橋）名豊ミュージックショップ
（岡崎）井野屋
（浜松）イケヤ本店
（岐阜）電波堂金岐店
（大垣）新星堂大垣店
（四日市）白揚本店
（金沢）山蓄109店
（金沢）新星堂金沢店
（富山）新星堂富山店
〈関西地区〉
（大阪）上新電機ディスクピア日本橋店
（大阪）ワルツ堂日本橋第2店
（大阪）紀伊国屋書店レコードコーナー
（大阪）上新電機ディスクピア梅田店
（大阪）新星堂難波シティ店
（枚方）ワルツ堂くずはモール店
（茨木）フミレコード阪急ショッピングプラザ店
（八尾）ディスクポート八尾店
（豊中）交声堂千里セルシー店
（京都）JEUGIA四条店
（京都）JEUGIAポルタ店
（京都）清水屋
（神戸）星電社三宮本店
（神戸）上新電機ディスクピア三宮店
（西宮）星電社北口店
（姫路）星電社姫路店
（姫路）姫路ミヤコ
（明石）星電社明石店
（大津）ディスクポート大津店
（奈良）上新電機ディスクピア奈良1ばん館
（和歌山）音楽文化堂美園店
（高松）タマルEL店
（高知）細川レコード店
（松山）明屋書店
〈中国地区〉
（広島）帝都無線広島店
（広島）ダイイチ本店
（広島）ダイイチソフトCITY
（広島）音響堂フジ広島店
（岡山）大森楽器
（岡山）栗山楽器
（倉敷）インディスク
（徳山）スズヤ楽器店
（山口）OK無線AVセンター
〈九州地区〉
（福岡）ベスト電気本店
（福岡）ヨシダ楽器本店
（久留米）リズムレコード
（佐賀）久米楽器店
（大分）リズムレコード
（大分）江藤南海堂
（熊本）帝都無線熊本店
（鹿児島）十字屋



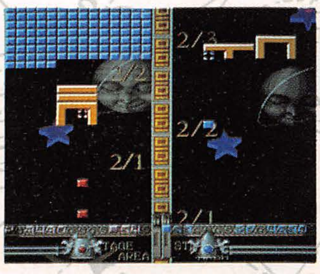
歴史に残る前人未踏の四角い宇宙

だれもが夢中になれるゲームを創りたい。シンプルでいて奥が深い。だれでも気軽に遊べて、いつまでも飽きない。そんなピュアな、ほんとうの意味でのゲームがしたいと思うことがある。ゲームに対する熱い想いをもう一度じっくりと見つめて今、コナミが新たに発進する、楽園ゲームプロジェクト「クォース」。シューティングの楽しさと、パズルの思考性がマッチングした、すでにゲームセンターでは爆発人気の極楽行き超ソフトだ。ほら、もう引力がココロをズルズルと吸いこんでいる。君も、友も、父も、母も、老若男女を巻きこんで、楽園へ行こう。





アイテムブロックが出るとラッキー。

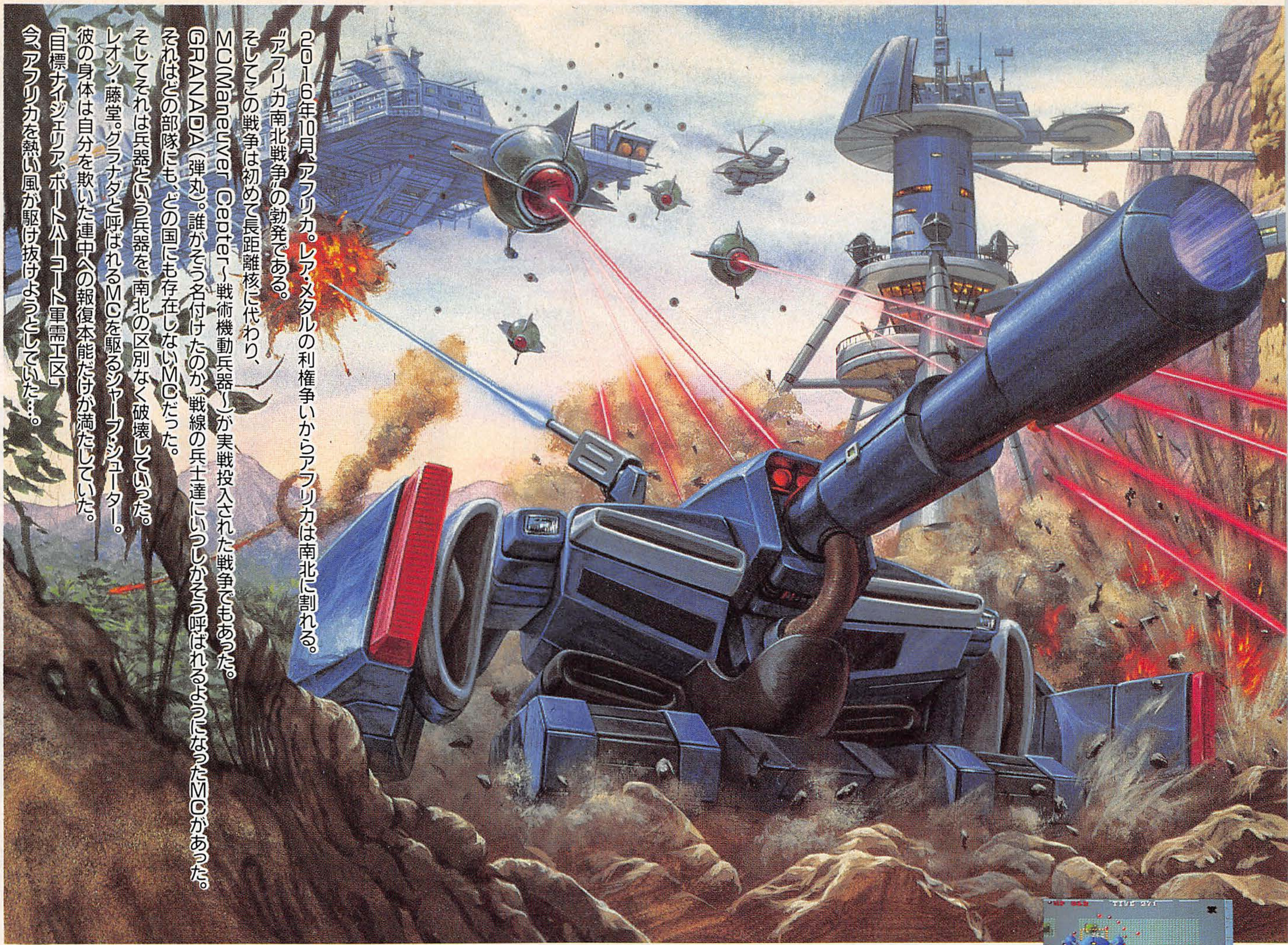


対戦2Pは、敵と相手の両方と戦う恐怖のケンカバトルだ。



協力2Pで、仲直りもできる、ますます熱中の親切設計。

週刊テレホンサービス実施都市　【北海道地区】札幌011(241)4900　【東北地区】青森0177(22)5731　秋田0188(24)7000　【関東地区】東京03(262)9110　【北陸地区】新潟025(229)1141
【関西地区】大阪06(334)0399　【四国地区】松山0899(33)3399　【九州地区】福岡092(715)8200　大牟田0944(55)4444　志布志0994(72)0606　鹿屋0994(44)3977　以上、全11局開設しております。



シューティング・パワーは邂逅する。

2016年10月、アフリカ。レア・メタルの利権争いからアフリカは南北に割れる。
〝アフリカ南北戦争〟の勃発である。
そしてこの戦争は初めて長距離核に代わり、
MC(Maneuver Cepter〜戦術機動兵器〜)が実戦投入された戦争でもあった。
GRANADA(弾丸)。誰がそう名付けたのか、戦線の兵士達にいつしかそう呼ばれるようになったMCがあった。
それはどの部隊にも、どの国にも存在しないMCだった。
そしてそれは兵器という兵器を、南北の区別なく破壊していった。
レオン・藤堂。グラナダと呼ばれるMCを駆るシャープ・シューター。
彼の身体は自分を欺いた連中への報復本能だけが満たしていた。
「目標ナイジェリア、ポートハーコート軍需工区」
今、アフリカを熱い風が駆け抜けようとしていた…。

マニアを唸らせる敵キャラクター

各面ごとに専用プログラムを持った敵キャラクター達の動きは秀逸!
したたかなアルゴリズムはゲーマーならずとも舌打ちものの出来!

MIDI対応によるNew Music System

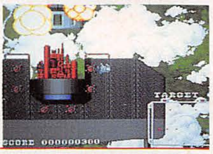
MIDI使用時はプロのミュージシャンによって音色にいたるまで編曲されたBGMをお楽しみいただけます。
もちろん通常時のBGMも聞き応え充分です。

華麗に舞うイメージビジュアル

オープニング、エンディングはもとより面クリア時にはアイキャッチが入り、ビジュアル的イメージをかき立てます。



STAGE1:タボラ地区。平和であったはずの市街は血の海地獄と化す。弩級MC「ギブル」が宙を舞い、グラナダを襲う!



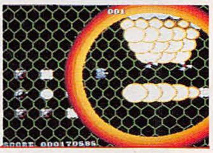
STAGE2:巨大空中戦艦「アスターシャ」上での戦いはマルサビト地区に及んだ。眼下に流れる何層もの雲海。雲間から見える大地は飢えた狼どもを呼び寄せる!



STAGE3:地上300メートルのハイウェイを擁すシューバ地区。疾走するグラナダの行く手を阻むは中級MC「バルザック」。前後より迫るMC部隊、ハイウェイからの落下は死を意味する!



STAGE4:キロモト地区。グラナダの行軍は夜間にも及んだ。妖しく光るサーチライト。防衛線を守る特殊MC部隊との激突! 新型MCの正体は?



BONUS:補給を終えたグラナダは、後続部隊を足止めするためにキサンガニ燃料区を破壊する!

戦いは続く、彼の中の熱き血が途絶えるまで…。
To be continued next stage.

MANEUVER CEPTER Granada グラナダ

対応機種:X68000シリーズ　ディスク枚数:5"2HD　3枚組　定価:¥8,800
ADPCM/ジョイスティック/MIDI対応
対応MIDI:MT32(Roland)　CM32L(Roland)　CM64(Roland)

ゲーマーズ・ホット・アクセス TEL03(5273)4795

※通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留にてお申込ください。(送料無料)

Game Creative Staff
WOLF TEAM
株式会社ウルフ・チーム　〒162　東京都新宿区馬場下町61　RK早稲田ビル5F

だれにでも楽しめる玉ころがし(?)アクション・ゲーム

『キャメルトライ』©タイトー に見るゲーム・システムとしての回転機能

Written by やんま



ハードの進歩というのはおそろしい。今までできるわけないと思っていたものが，できてしまうのだから。

そんな中で今回は，最近増えてきた，回転機能を使ったゲームにスポットを当ててみた。ちょっと前までは画面いっぱいのキャラが回転するなんて，本当に夢のようなことだったよね。それが今ではあたり前のように回っている。これはやっぱりハードウエアの進歩のおかげなんだね。

でも，ちょっと考えてみよう。今までのゲームの中で本当に回転機能を生かしたゲームがいくつあるのか？　そんなに多くないことに気付くと思う。

タイトーから発売された『キャメルトライ』。このゲームは回転をゲーム・システムの核として使っている数少ないゲームの一つだ。このゲームを越えるすばらしい回転機能を駆使した作品はでてこないものか？　あっと言わせるようなアイデアの出現を待ち望んでいる。宝の持ちぐされ，で終わらないためにも…。

キャメルトライの世界へようこそ

もう『キャメルトライ』が発売になってしばらくたつので，プレイした人も多いと思う。このゲーム，操作は簡単で子供から大人までとっつきやすく，ルールも一目でわかってしまう。しかし，一見しただけではわからない高度なゲーム性が隠されている。プレイするたびに新しい発見があると思う。ボタンの押しかた，玉の動き，はねかた，タイミングなど。

ぜひともこのキャメルトライの深さを味わってみてほしい。

ストーリー

遠い昔，はるか宇宙の彼方に……

ボールがあった。転がせ。

TO BE CONTINUED……

ゲームのルール

画面中央にある玉を時間内にゴールまで転がしていくという，いたって単純なルール。

操作はパドルとボタン。パドルで画面を右，また左に回転させることができる。ボタンは一つだが，二つの機能を持っている。一つは画面振動。ボタンを押した瞬間，画面が振動しボールがジャンプするというもの。ただし，これはボールがフロアに乗っているときのみで，ボールが空中に浮いているときは何の影響もうけない。





もう一つは，ボールのスピード・コントロール。ボタンを押している間は，ボールのころがるスピードが通常よりも速くなる。ただし，スピードが速くなるとそのぶん，はね返りが大きくなるので注意が必要だ。

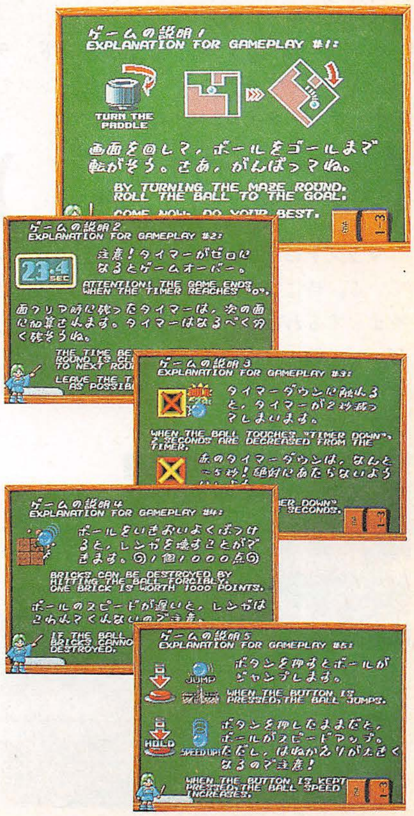
ゴールインするとラウンド・クリア。タイマーがエクステンドし，つぎのラウンドへ進む。タイマーが0になるか，全ラウンド・クリアするとゲーム・オーバーとなる。

ボールは下に落ち続ける

このゲームの中では常に下方向に向かって重力が働いていて，ボールは下へ下へと転がり続ける。フロアの形状，傾きに応じて，そして，物理法則にしたがいながら転がっていくわけだ。くわしく説明するとリンゴはなぜ落ちるのかってことから話さなくてはいけなくなり，長くなってしまうのでやめておこう。まあ，プレイすればすぐにわかると思うよ。

ボールのはねかたもフロアの材質によってちがっていて，木でできた壁よりも，石でできた壁のほうがよくはねるようになっている。

▼トレーニング・コースではラウンド・スタート時にこのようなゲーム説明がある



腕にあわせてコースを選ぼう

キャメルトライには難度のちがう四つのコースが用意されている。トレーニング，ビギナー，エキスパート，スペシャルの4コースで，やはり難度も低く，ゲームの説明をしてくれるトレーニングから順にプレイするのがよいだろう。

各コースはそれぞれ独立しており，選んだコースをクリアするとゲーム・オーバーになる。



▲コース選択画面。パドルで矢印を回し，ボタンを押す。やはり最初はトレーニングからプレイするのがいいと思うよ

■トレーニング・コース

イージー・ランク。全6ラウンド。ラウンド・スタート時にゲームの説明がある。ボールの動きもおそい。

■ビギナー・コース

ミディアム・ランク。全6ラウンド。

■エキスパート・コース

ハード・ランク。全8ラウンド。

■スペシャル・コース

ベリーハード・ランク。全10ラウンド。ラップタイム・マッチ，ラッキー・チャンスでのボーナス・タイムがない。

マップ上のさまざまなしかけ

マップ上にはいろいろなしかけが用意されている。時にはプレイヤーを助け，時にはじゃまをするわけだ。君たちのパドルさばきしだいで，敵にも味方にもなることだろう。

■タイマー・ダウン



ボールがこれに当たると，タイマーが減る。黄色のタイマー・ダウンは－2秒。赤なら－5秒。

■レンガ

ボールをいきおいよくぶつけると破壊することができる。こわすと1000Pts。



▼続けてこわすと2倍，3倍と点が上がっていく

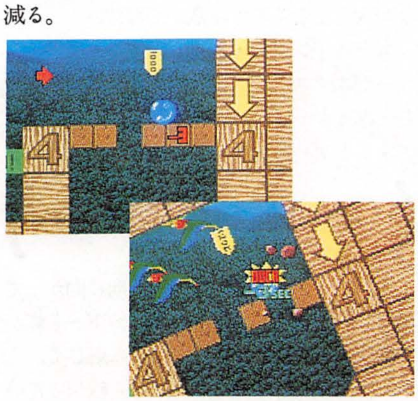
■タイムレンガ

基本的にはレンガと同じもので，破壊するとタイマーが増える。「＋3」と「＋5」の2種があり，それぞれ3秒，5秒タイマーが増える。



■タイマーダウン・レンガ

タイムレンガのちょうど反対のもので，うっかり壊すとそれぞれ，3秒，5秒タイマーが減る。



■ミステリー・レンガ



◀ミステリー・レンガ。何が起こるかわからない

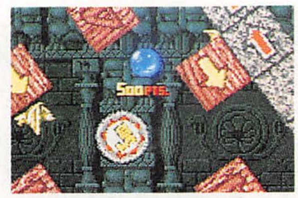
壊すとタイマーが増える，得点が入る，などいろいろなことがおきるもの。



◀残念。スカでした

■バンパー

ボールが当たると強くはじかれてしまう。当たるごとに500Pts。



◀バンパー。さわるとはじかれる

■スコア・フラッグ

ボールが通過すると1000Pts。取ると消える。矢印の向きは進むべき方向をさしている。



◀ただのフラッグ。取ると1000点

■ハイパーペース・ゾーン

ボールがさわると矢印の向きに流される。



◀ハイパーペース・ゾーンの上では，矢印のほうに流されてしまう

■てんめつドア

一定時間ごとにGO／，STOP／　の点滅をくり返す。STOP／　のときは，壁と同じになるので通ることはできない。

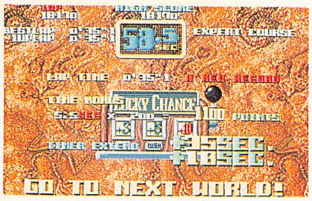


◀ STOP／のときは通れないぞ

腕が悪くても運さえあれば……

★ラッキーチャンス・スロット

ゴール時の残りタイマーが10秒未満の場合，スロット・マシンが出現する。リールが自動的に回転するのでボタンでストップさせるわけだ。三つのリールの出目の合計がボーナス・タイムとしてタイマー・エクステンドに加算されるぞ。



◀ラッキー・チャンス・スロット。＋10を当てるのもそんなにむずかしくない

★ラップタイム・マッチ

2Pプレイ時，ラウンド・クリアごとにラップタイムの速かったほうのプレイヤーに＋5秒のボーナス・タイムが与えられる。引き分け（同ラップ）の場合は両者に10秒ずつ，与えられる。

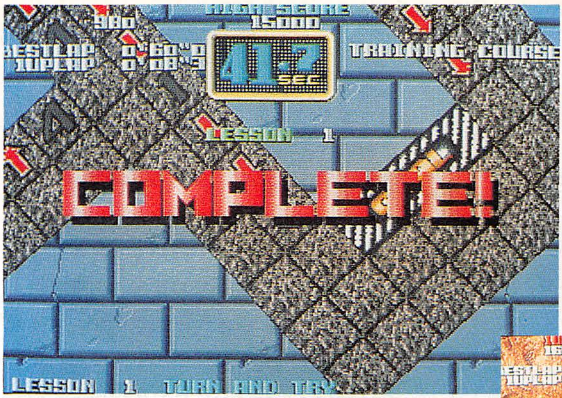
スペシャル・コースではこのボーナス・タイムはない。

★ナンバーマッチ

タイムアップすると，1クレジットに1回限りナンバーマッチをすることができる。00～90の10個の数字の上をカーソルがランダムに移動する。ボタンを押すとカーソルがストップし，このとき，カーソルの指す数とプレイヤーの得点の10の位の数が同じなら，当たりとなる。すると20秒プラスされ，タイムアップになった地点からゲームが再開される。はずれたときはそのままゲーム・オーバーとなってしまう。



▲ナンバーマッチ。ピンボールにはよくあるけどビデオゲームにはめずらしい。当たれば＋20秒



◀レッスン1クリア。左上のベストラップと自分のラップを比べてみよう



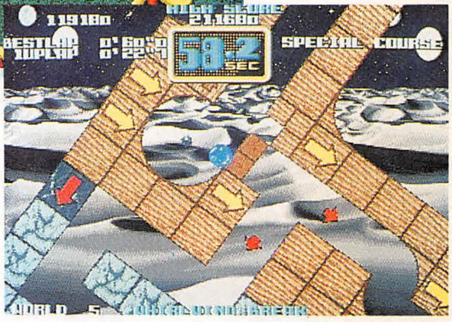
▼木の壁は石の壁よりはねないってことを頭の中へ入れておこう。ボタンの押しかたも重要だ



▲だんだん，しかけの数も増えてくる。ミスしたときのフォローが大切だよ



▶こんなところ，当たらずに行くなんてムリだよ。当たってもあわてず，最小限におさえるようにしよう



▶変化に富んだマップの数々。ここではスピードを殺さないように，くるりと回せばOK

キャメルトライ開発チームにインタビュー

われわれベーマガ取材班はタイトーの中央研究所にて，ぱぱら快刀氏をはじめとするキャメルトライ開発チームとの接触に成功。昼食時の食堂に現れる彼らを待ちぶせ，かなり強引にインタビューをおこなった。

スタッフから，いろんな苦労話，開発秘話，その他もろもろが飛びだして，とても楽しい対談になった。

PROFILE

ぱぱら快刀

ゲーム・デザイン，マップ作成

代表作に『地獄めぐり』『ナイトストライカー』『チャンピオンレスラー』などがある。

MAGICIAN KAZ

メイン・プログラム

スタッフの中では最年少。昔ベーマガにプログラムの投稿をしてくれたこともあったそうだ。『ラスタンサーガII』。

TEDDY

サブ・プログラム

現在，某ゲームを開発中。

カルビー

サブ・プログラム

タイトーにデューダしてキャメルトライが初仕事。

ZAK MUNN

これでザックマンと読みます（本人談）。『ファイナルブロー』『フリップル』など。

快刀氏キャメルトライについて語る

やんま：『キャメルトライ』を作るきっかけは？

快刀：回転をうまく使ったゲームを作りたかったわけなんです。もともとのアイデアは，回転機能があって，それを使って何かおもしろいことができないかと考えていたら自然にあの形になってしまいました。

やんま：F2というマザーボードにのっている回転機能ですよね。

快刀：ええ，ちょっとさかのぼっちゃうんですけど，最初にアイデアができたのは『アサルト』を見たしばらく後で，ああ回転っておもしろいな～って思い，それで今のキャメルトライとほとんど変わらないものを1枚の紙にまとめてみました。そのころはまだタイトーのボードには回転機能はなかったんですね。でも『ドンドコドン』からF2で回転機能が使えるようになったんで，じゃあ前に考えたやつをやってみようってことでこのプロジェクトがスタートしました。

回転を使ったゲームを作るのはむずかしい？

やんま：最近，回転機能を使ったゲームが多くなってきましたけど，普通のゲームとくらべてどうなんでしょう。計算がむずかしいとか。苦労することとかありますか？

KAZ：回すこと自体は，そんなにむずかしいことではありません。問題はヒット・チェックなんです。ハードで回転を持っているので絵を回すこと自体はすごい簡単なんですが，回した絵と回らないオブジェクト（スプライト）のヒット・チェックが大変なんです。絵を回していくとキャラの場所が変わったりとか，角度がちがったりとかしますからね。それをうまく合うようにするのがすごい大変でした。

やんま：当たり判定でちょっと変わった方法を使っていると聞いたのですが…。

快刀：1ビット単位で完璧なヒット・チェックをしています。丸い物に対してボックスで当たり判定を取るなどというような手抜きはせずに，丸い物は丸い当たり判定を持つようにしています。あんまり技術的な話は…。企業秘密ってことで（笑）。

取るべきか取らざるべきか？そこが問題のキャメルトライ

やんま：キャメルトライの中にはいろいろなしかけがありますね。＋5秒のレンガとか。取りに行って5秒増やしたほうがいいのか，無視して行ったほうが速いのか，よく悩んじゃいますよね。キャメルトライってそういったバランスが非常に良くできたゲームだと思うんですが。

快刀：そうですね。キャメルトライはアイデアがすごいってよく言われるんですけど，私としてはこのアイデアが何で今まで無かったのか不思議なくらいですね。まあ盲点といえば盲点なんですけど。それ自体には重きをおかずに，むしろしかけの構成に力を入れました。タイマー制ですからタイマーが増減するしかけは当然ですよね。それとは別に流されるしかけとか他にもいろいろ作ってみて。

あとはそれの配置ですよね。マップ構成ですが，私はそれに一番，頭を使いました。

やんま：面構成についてはどうですか？　どの面も短くて，それでいてラウンド数もそんなに多くないですよね。

快刀：全部で30ラウンドあるんですけど，各ラウンドで何か必ず特色をだすように，それでいて，少しずつ難易度が上がっていくような感じで。最後はもうねた切れで大変でした。1個作ってはところどころ修正して，何度もテストプレイして。だいたい1ラウンドあたり5，6時間かけて作るんですよ。クリアするときは30秒以下ですけど（笑）。

やんま：プレイする人にもその点わかってもらいたいですね。

快刀：そうですね。絶妙のピン配置とか言ってもらえるとうれしいですね（笑）。

1人より多人数で

やんま：ところで，キャメルトライは1プレイ時間がとても短いゲームになっていますよね。これには何か意図するところがあったのですか？

快刀：私自身，ゲームを長時間だらだらとプレイするのは，好きじゃないんです。それに，ただひとりで記録を追究……みたいな感じだけじゃなく，何人かでゲーム・センターに行って，「じゃあこれで競争しようぜ！負けたほうがジュースジおごるんだぞ！」みたいな感じの遊びかたをしてくれる人がいたらいいなあと思っていました。こういう場合は短時間で決着をつけたほうがいいですからね。

まあ，そういう点から考えると，キャメルトライは1人プレイ専用のゲームなんだけれども，多人数で遊ぶためのゲームなんだと思います。

みんなでわいわいさわぎながら，プレイしてほしいですね。

怪奇！ペンギンくんの謎

やんま：キャラを描くのになにか注意したこととかありますか？

ZAK MUNN：回転するんで，絵が傾くとだんだん，くずれてくるんですね。回転してもくずれない絵を描くよう心がけました。その一つとして，なるべく文字を使いたくなかったんですけど，結局しかたなく得点の数字とか＋5とか使ってしまいました。あと影とかつけて立体感をだしたかったんですけど，回転しちゃうと影の方向とか無視しなければいけないので，そこらへんがむずかしかったですね。

やんま：背景で泳いでる変な〝かものはし〟は……？

ZAK：あれは，ペンギン科のペンギン君というのが正式な名前で，仕様書にもそう記してあります。社内でもみんな，かものはしって呼んでますけど（笑）。一応，飛んでるという設定です。

快刀：背景を描いてるときが一番楽しかったですね。

ZAK：ものすごく変な絵ばかり描いてましたね。ゲームには関係ないから何でも好きな物を描いていいって。

やんま：けっこう，楽しみながら作ってたんですねえ。

快刀：まあ，そうですね。



▲これがうわさのペンギンくん。すいーっ，すいーっと気持ち良さそう。でもちょっとペンギンには……

親切をよそおった悪魔みたいなフィーチャー？

やんま：ナンバー・マッチってビデオゲームにはめずらしいですよね。あとラッキー・チャンス・スロットとかあって，サービス精神あふれるゲームだと思うんですけど。

快刀：うまい人が速く終わるようなゲーム・デザインになってますから，その分へたな人に遊んでもらおうってことで。運が良ければちょっとへたでも先まで行けるってこともあるし，もしくは行けるんじゃないかと思ってお客さん達のプレイ意欲がわけばいいなと思って付けました。親切をよそおった悪魔みたいなフィーチャーと言われることもあるんですよ（笑）。3面で終わった人をむりやり4面にすすめてしまいますから

ねえ。
やんま：………。

キャメルトライ攻略法

やんま：うまくなるコツのようなものとかテクニックとかありますか？
快刀：やっぱり，なれですね。あとはマップを覚えて。
やんま：ボタンのうまい使いかたは？
快刀：基本的に広いところでは押して，せまいところでは押さないということですね。これの使いわけがむずかしいです。せまいところなんかだと，押しっぱなしで行ければ一番いいんですが，そんなことは10回に1回ぐらいで，だいたい壁とかでひっかかっちゃいますからね。ミスしたときに押しっぱなしだと，大きくはね返ってきちゃうんで，かえって損しちゃうことがあるんですよ。
それと，ミスしたときのフォローですね。完璧なプレイっていうのはめったにできませんから，失敗したときに，いかにタイムロスを最小限におさえるかです。
やんま：そういう点から見るとキャメルトライってドライブ・ゲームみたいなゲームですね。
快刀：ええ。ドライブゲーム作るのと同じような感じでしたね（笑）。
やんま：では最後にプレイヤーの皆さんに何かひとこと。
快刀：末長くかわいがってください。ただし100円玉で…。
KAZ：がんばってクリアしてください。
ZAK：キャラクターの8割をしめるといわれる隠れキャラを全部見てください。
たぶん全部見れる人はいないと思うんですが。
カルビー：がんばってください(一同：何を)。
やんま：どうもありがとうございました。

☆　☆

キャメルトライには謎がいっぱい！



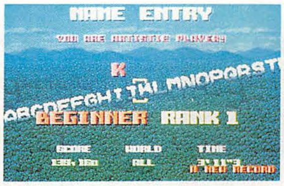
◀あれっ，ボールが黄色いぞ！ よく見てみるとちゃっくんではありませんか？ なんとキャメルトライにはキャラ選択があったのです。やりかたは，ひ・み・つ。レスキューのコーナーに手紙をだそう！ ちゃっくんの他にも，いろいろあるぞ！



▶ちゃっくんの頭つき！ かわいそうって声がどこからか聞こえてきたぞ。転がりかたがリアルなので，よけい痛そう



▲各マップには必ずタイトルがついている。注意して見てみるとなかなかおもしろい



▲ネーミング。さすがキャメルトライって感じのネーミングだね。グッドセンスです



▲エンディングは各コースちがっていて，4種類あります。スタッフロールはあることをしないと見れません

回転機能を使ったゲームの歴史

チューブパニック（日物）



◀このゲームもハードで回転を持っていたと思われる。このころの日物の技術力は世界一………！ だった。1984年。

ジャイラス（コナミ）（番外）



▶ハードで回転を持っていないゲームは，大量のキャラクター・パターンを持ち，回っているように見せた。ジャイラスはその代表的存在。

A-JAX（コナミ）



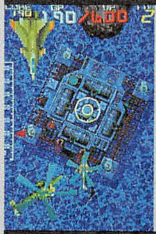
◀3D面で回転を使う。超高度からの急降下は見ていて気持ちがよかった。

アサルト（ナムコ）



▶システムII第1弾。システムIIのパワーを見せつけられた作品だった。回転がゲーム性に大きくかかわっている。

メタルホーク（ナムコ）



◀システムIIにサブボードを付け回転できる画面を2枚に増やしていた。ヘリの旋回を回転でうまく表現。

チェッカーフラッグ（コナミ）



▶トップビューのレースゲームに新たな流れが出現した。3Dのレースゲームに比べスピード感が無いのが残念。

ダートフォックス（ナムコ）



スーパーフォーミュラ（ビデオシステム）



体感ゲーム各種

アフターバーナー，WGP他。体感ゲームではあたり前のように回転が使われている。注意して見てみよう。



▲アフターバーナー



▲WGP

回転機能を持っているマザーボード

ナムコ　システムII

回転拡大縮小機能を持ち，それを生かしたゲームが数多くある。サウンド機能は最強。
アサルト，オーダイン，未来忍者，フェリオス，ワルキューレ，バーニングフォース，マーベルランド。



▲オーダイン



▲マーベルランド



▶ワルキューレ

タイトー　F2

ドンドコドン，苦胃頭捕物帳，キャメルトライ他。



▲ドンドコドン



▲キャメルトライ



▶苦胃頭捕物帳



これまでの路線を打破!?
ウルフチームの最新作
『グラナダ』の魅力に迫る!!

対応機種：X68000　価格：8,800円（ディスク3枚組）
対応MIDI音源：MT32,CM32L,CM64

Written by　佐久間亮介

みなさん，こんにちは。今月はウルフチームから発売された『グラナダ』を紹介しよう。最近ではAVGやRPG，さらにはSLGとさまざまなジャンルのゲームを作り上げている同社であるが，ひさびさのアクション・ゲームだけにユーザーの興味も非常に高いものではないだろうか。

しかも，ゲーム自体の構成も業務用ゲームを意識した作りとなっており，なみなみならぬ気合いが感じられる。

今回はゲーム内容の紹介にともない，簡単ではあるがウルフチームの歴史や『グラナダ』攻略法なども書き添えていきたい。

ウルフチームってどんな会社？

『グラナダ』の説明に入る前に，ウルフチームというソフトハウスについて少々説明しておこう。

パソコンを使ってアクション・ゲームを楽しんでいる人にとって，ウルフチームの名は馴染み深いものではないだろうか。処女作である『ファイナルゾーン』は，複数の重ね合わせ処理や滑らかなスクロール，高いアクション性などにより，アクション・ゲームを強く望んでいたユーザーの目にウルフチームのロゴマークを焼き付けることになった。ボクも当時，『ファイナルゾーン』を店頭デモで見かけ，さっそく購入した記憶がある。PC-88というマシンの限界枠を広げてくれた作品の一つではなかろうか。

『夢幻戦士ヴァリス』もウルフチームの名を知らしめた作品の一つだ。『ファイナルゾーン』が縦スクロールのシューティング・ゲームだったのに対し，こちらは8方向スクロールのキャラクター・アクションである。ステージごとに異なるマップ上の定位置に存在するステージ・ボスを倒せば面クリアなのだが，とにかくマップが広くプレイヤーを悩ませたものだ。

これらのゲーム名を聞いて，「おやっ!?」と思う人もいることと思う。なにしろこの二つのゲームは日本テレネット社から発売されているのだ。改めて見てもらうとわかるのだが，ゲーム起動時に表示されるロゴはまぎれもなくウルフチームのものであり，もともとは日本テレネットの中のチームであったことがわかるだろう。

ウルフチームの3作目は，一つのソフトハウスとして独立してのデビュー作でもあった。『YAKSA』がその記念すべき作品である。この頃にはすでに多くのユーザーがウルフチームという名に魅了されており，独立初期より多くのファンを持つソフトハウスとなっていたのである。

この後，ウルフチームは新たな分野の開拓に取りかかる。初のRPGである『アークス』，ハードボイルドを題材にしたAVG『ガウディ』，戦国SLG『斬～陽炎の時代』などである。「ウルフはアクション・ゲームだけの会社ではない!!」と言わんばかりである。

ウルフチームのゲームの特徴に，ドラマ性を強く強調している点があげられる。どのゲームをとってみてもそうなのだが，必ずといっていいほどビジュアル・シーンと呼ばれるモードがゲームのあらゆる場所で採用されている。これはイメージ・グラフィックとキャラクター同士の台詞(せりふ)によって物語を説明していくもので，プレイヤーは簡単に物語を理解でき，また感情移入もしやすいのだ。物語面からのおもしろさを追求しようとしたゲームが多いのである。

ゲームを作るのではなく，ゲームの軸となる物語を作り上げていく，パソコンというメディアを利用した物語の創作活動をウルフは行なっているのかもしれない。

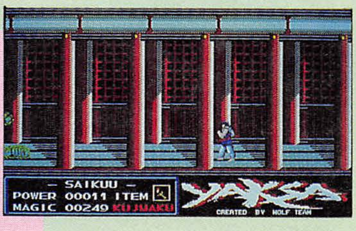
そして，『グラナダ』はウルフチームの第8作目の作品として発表された。サイドビュー（横から見た視点のこと）画面のゲームを得意としている同社の，ひさびさのトップビュ

ウルフチーム これまでの作品たち

●ファイナルゾーン
日本テレネット時代の作品。縦スクロールのシューティング・ゲーム。難易度の高さは現在でも通用するほどだ

●夢幻戦士ヴァリス
これも日本テレネット時代の作品。8方向スクロールのキャラクター・アクション・ゲーム。難易度は高い

▶YAKSA



（昭和62年12月PC-88版発売）
独立後の初作品。ストラテジックな要素の盛り込まれたアクション・ゲーム。これまた難易度の高い作品である

ー（真上から見た視点）画面の作品だ。

ゲーム自体の構成はパソコン・ゲームばなれしていて，どちらかといえば，業務用のゲームに近い印象を強くうける。

X68Kというアクション・ゲームの多い機種の中にありながら，これまでのX68Kのゲームとはまたちがう物を感じさせられる点は，いったい何なのだろう？　そのへんをウルフチームの開発のかたがたにお聞きしてみた。



▲井上一義氏（左：企画担当），豊田利夫氏（右：メイン・プログラム担当）
取材当日は豊田氏と井上氏の絶妙な（?）連係で，さまざまなお話を聞かせてくださった。『グラナダ』で好きなところはムカデ（豊田氏）と6面のボスキャラ（井上氏）だという

▼秋篠雅弘氏（左），宇野正明氏（右）
このお２人にも取材時には大変お世話になった。『グラナダ』ではやはりムカデ（秋篠氏）とMIDI音源に対応した音楽（宇野）が気に入っているそうだ



パソコン・ゲームと業務用ゲーム

ではX68Kというマシンで開発された『グラナダ』はどういった部分で，その他のゲームソフトに差をつけているのだろうか？　ご存知のとおり，X68Kは比較的アクション・ゲームの作りやすい機種である。PC-88では目玉となりうる要素も，X68Kというマシン上では常識として捉（とら）えられてしまう場合があるのだから。

『グラナダ』のメイン・プログラマーである豊田氏はこう語る。

豊田：「グラフィック，音楽，そして豊富な敵キャラのアルゴリズムなどすべての面においてセールス・ポイントを持っていると思います。各ステージにいるデカキャラ一つをとっても，いくつもの没（ぼつ）を繰り返し納得のいくものだけを採用しています」

アクション・ゲームにとって，多くのユーザーから愛されるために必要なものはなんだろう？　たしかに絶妙な難易度調整も必要だ。しかし気づきにくい点ではあるが，豊田氏の言葉にもある〝敵キャラクターのアルゴリズム〟もけっして無視のできない要素だろう。極度の集中力を要されるジャンルだけに，敵キャラクターの動きはプレイヤーに視覚的な楽しみを与えてくれる。同一内容のゲーム同士の優劣は，最終的にはこのアルゴリズムの練りかたしだいで決定してしまうといってもいいのだ。

企画を担当した井上氏は言う。

井上：「（豊田氏のほうを向いて）彼はもともと業務用のゲームの大ファンなんですよ。だから知らず知らずのうちに，それらの影響を受けている部分があるかもしれないですね。ゲーム自体も（アサルト＋グロブダー）÷2ですし（笑）」

ゲームを実際にプレイしてみるとわかるのだが，『グラナダ』は今までのウルフチームの作品とはどこか違う雰囲気を感じることができる。ボーナス・ステージの存在や毎面設置されたボス・キャラクターなどからも，それは感じ取れるはずである。

現在のパソコン・アクション・ゲームの大半は業務用のものと比べると，どうしても見劣りしてしまう点が多々ある。それはハードの性能という問題ではなく，ゲーム自体の作りかたの問題なのではないだろうか。業務用というお手本がせっかく身の回りにあるのだから，それを十分に活用するべきなのだと思う。『グラナダ』はそういった点においては，業務用をお手本として十分に活用している作品の一つといえる。

制作には，はたしてどれくらいの期間が費やされているのだろうか。豊田氏に再びお聞きしてみた。

豊田：「僕が趣味で作っていた頃を含めると，およそ2年間はかかっているのではないでしょうか。初期のころと比べると製品版は何十倍もの完成度ですよ」

2年間も一つのゲームの制作に費やすとは，じつにすさまじいこだわりを感じさせてくれるではないか。AVGやRPGというジャンルでは制作×年などという言葉はよく使われるが，ことアクション・ゲームに関してこれだけの



▶アークス　昭和63年5月（PC−88版発売）

RPGにウルフチームお得意のビジュアル・シーンを挿入し，ドラマ性の向上を目指している。ウルフ初のRPGである



▶ガウディ　平成元年6月（PC−88版発売）

フルマウス・オペレーションのAVG。スペイン・バルセロナを舞台にハードボイルドが展開される



▶アークスII　平成元年12月（PC−88版発売）

『アークス』の続編。今回は視点が3Dからトップビューに変更されている。レベルという概念の無いRPGだ



◀ミッドガルツ　平成元年1月（PC−98版発売）

アクション性＋AVGの要素を複合した作品。なお，X68K版のみは完全シューティング・ゲームとして発売されている



◀斬〜陽炎の時代　平成元年9月（PC−98版発売）

16ビット機のみにターゲットをしぼった本格SLG。8ビット機用に新たに構想された斬も近日中に発売予定



◀あーくしゅ　平成元年12月（PC−88版発売）

ウルフのゲームのキャラクターが総登場するコミカル・タッチ・AVG。フルマウス・オペレーションとなっている

期間を要すとは驚異的である。だが，制作に長時間を費やしたのだから，これぐらいの完成度は当然などとは思わないでもらいたい。いくら時間をかけて作り上げたからといって，必ずしもそれがおもしろいゲームになるわけではないのだ。基本的な段階での，ゲーム・デザインのセンスの良さというものが大部分を占めているはずなのだから。

ゲームをプレイすると光るものがキラリと見え隠れしていることに気づくはずだ。それこそが制作者のセンスなのである。

業務用のゲームにしても，ここまで時間をかけているものは少ない。それはパソコンのゲームに比べ，企業としての色が強いからであろう。開発メンバーによほどの余裕がないかぎり許されないであろうし，余裕があったとしても許されるかどうかはわからない。もちろん，パソコン・ゲームのソフトハウスにだってそう簡単にはできない行為だ。

ボクはある意味でこういった点が，パソコンの特徴であると思っている。なにしろ趣味という段階で，一つのゲームを制作することができるのだから。業務用のゲームを趣味で作るなどできるはずがないだろう!?

制作者のこだわりを強く表面にだせるのがパソコン・ゲームの良いところではないだろうか。ただしこだわりを表面にだすということが，必ずしもマニアックなゲームにするのではないことも書いておこう。もっと別な表現のしかたがあるはずなのだ。

相違点と新たなる試み

『グラナダ』が今までのウルフチームのゲームの流れとちがい，ストーリー性にさほど比重が置かれていないのは前述したとおりだ。これについてはどのような考えがあるのだろうか。この件に関してプロデューサー兼取締役の秋篠氏にお話を伺ってみた。

秋篠：「うちの今までのゲームは，制作段階で最初にストーリーを作り，ゲーム構成をそれに合わせていました。そのためどうしても，ゲーム自体のバランスの悪い部分がありました。ですが今回の『グラナダ』ではゲームの部分を先に制作し，ストーリーを後から作り上げています。これまでとちがい，ストーリー性は薄れているかもしれませんが，その分アクション性にかなり比重が置かれているのです」

なるほど，そう言われてみると確かにウルフのゲームに見られがちだったストーリー重視によるアクション性の制限が今回は感じられない。今までの作品が〝物語の充実〟ならば，『グラナダ』は〝ゲーム内容の充実〟を目指しているのだろう。この方針にはとても好感がもてる。

技術的な面での新しさとして，今回，はじめてMIDI音源に対応したことがあげられる。そのあたりを古くからウルフチームの音楽に携わっている〝吟遊詩人〟宇野氏に尋ねてみた。

宇野：「MIDI音源に対応させる話はPC-98版の『斬〜陽炎の時代』の頃からあったんですよ。ただ，なかなか実現できず，今回やっと対応させることができました」

内蔵音源使用時の音色作りの技術競争も，一段落がついた感がある。それどころか最近ではMIDIという外部音源が盛り上がってきており，徐々にではあるが対応したソフトが発売されはじめてきた。内蔵音源に比べると格段にすばらしい音が鳴り響くのだから当然であろうか。もちろん，それなりの商品価格はするのだが。

宇野：「『グラナダ』ではMIDI音源であるMT-32の音色をそのまま使用するのではなく，それをさらにエディットした音色を使用しています。これは業界初ではないでしょうか。またユーザーの方でKORGのM1に対応してほしい方がいましたら，ぜひ連絡をいただきたいですね。通信販売という形で販売する可能性もありますから」

ウルフチームでは，今後もMIDI音源には積極的に対応させていくという。ゲーム・ミュージックの世界が確実に広がりつつあるということだ。

MIDIにばかり力を入れているというわけではない。内蔵音源の曲もハイクオリティのできばえなので，MIDI音源を持っていない人も安心してもらいたい。

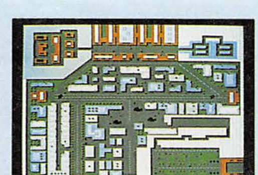
そうそう，『グラナダ』はCDの発売も予定されている。こちらのほうは内蔵音源版とMIDI音源版の両方が収録されるそうなので，ファンは必聴だ。

攻略篇

ここからは『グラナダ』攻略への簡単な手引を書いていこう。完全にまねするのではなく，参考にして自分のオリジナル・パターンを作りだしてほしい。

誌面の都合でいくつかの面を割愛している点は，あらかじめご了承いただきたい。

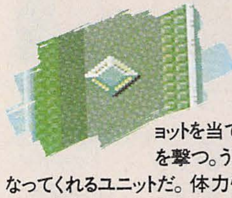
ステージ1



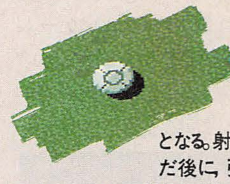
まずは練習ステージともいうべき面。敵の攻撃も比較的楽になっており，慎重にプレイしていけば誰でもクリアできるだろう。注意すべきは大型ローラーだ。こいつに踏みつぶされるとダメージ

グラナダを助けるサポート・ユニット

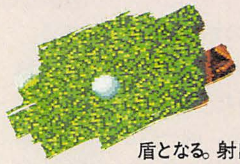
ゲーム中には敵キャラの他に，グラナダを支援してくれる強力なユニットが登場することがある。以下にその種類と簡単な説明を補足しておいた。



◀リフレクター
全方向迎撃ユニット。グラナダの周囲を浮遊し，ノーマル・ショットを当てることにより全方向に弾を撃つ。うまく使うと力強い味方となってくれるユニットだ。体力性で，ユニットに敵弾が一定回数当たると消えてしまうのが残念



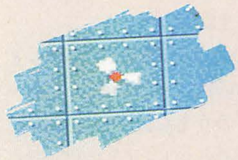
◀ポールバニアン
中距離支援ユニット。グラナダに合体し，前方からの攻撃の盾となる。射出時には一定距離飛んだ後に，弾を全方向に撃つ。グラナダとの間に一定の距離がないと弾を撃ってくれないのが難点。使いこなすにはコツがいる



◀クロムレック
中距離迎撃ユニット。グラナダの周囲を回転し，敵の攻撃の盾となる。射出時には敵を探索，体当たりによって破壊する。R-TYPEのビットが体当たりで敵を倒すと思ってくれればいい。こちらも体力性のため，大切に使おう。



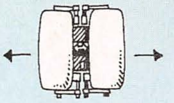
◀エパレット
長距離支援ユニット。グラナダに合体し誘導ミサイルを発射する。全ユニット中，最も使用度の高いユニットである。それ故に登場する面は数少ない。事実上，何個でも合体できるが，ゲーム中では最高四つまでとなっている

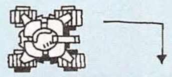


◀ヒドン
破壊工作用ユニット。グラナダの周囲に浮遊し，波動砲を打ち込むことによって爆発，画面内の敵全てにダメージを与える。事実上ではエパレットよりも強力なのだが，これが登場するのはボーナス・ステージのみなのだ。残念

が大きいので，なんとしても避けて通っていきたい。横から攻撃すれば破壊することもできるので，逃げと攻撃を使いわけて切り抜けてくれ。

▼ローラー



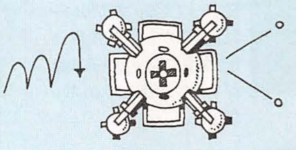


▲重戦車

▼市街地戦のために建物が密集している。建造物を盾代わりに使って，うまく攻撃するのがコツ。なるべくザコは相手にしないのがベター



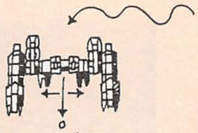
▶ボスキャラの登場。敵アルゴリズム表を参考にして，うまい戦いかたを見つけてほしい。まあ，これくらいは楽勝だよね，ね，ね？



▲ボス

ステージ2

最もカッコイイ面がここだ。多重スクロールを見事に活かしており，とてもいい演出をしている。攻略のポイントはオプションであるエパレットを優先して取っていくこと。誘導ミサイルがあると非常に有利にゲームを展開させられるのだ。無駄に動き回るとならくの底へまっさかさまに落ちてしまうから注意。そんな死にかただけは絶対に避けねばならない。



▲ボス

▲見よ!! 圧巻のスクロール!! まずはエパレットを優先して取っていくこと。これがあるのとないのとでは戦況がまったく変わってきてしまうのだ

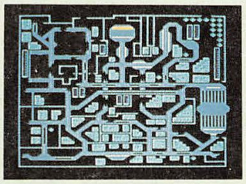




▲こんなところも通らなければならない。慎重に動かないと，死のダイビングを経験することになっちゃうぞ。それにしても飛行機の上にどうやって自分は乗ったのでしょう？

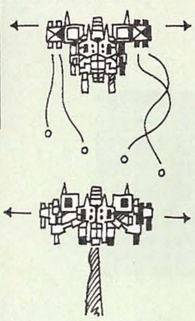
▲ステージ・ボスの登場だ。ボスキャラの下はくぐり抜けることができるので，追いつめられたら一気にすり抜けるべし！ こいつも楽勝，楽勝

ステージ3

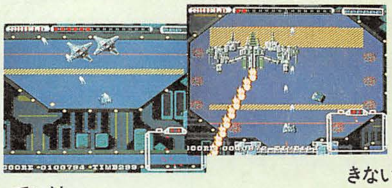


ステージ3はハイウェイが舞台となっている。複雑に入り組んだ道は，行き止まりがそこかしこにあるので上のマップをうまく活用してほしい。敵キャラでは特定位置に配置されているレーザー砲台に注意すること。ステージ1のローラー同様，まともに当たると大きなダメージを受けることになるので恐い存在だ。

▼ボス

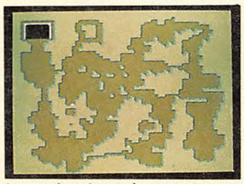


▶スタートと同時にターゲットが襲いかかってくる場合がある。こういう場合は動かずに波動砲を撃てば大丈夫。マップを左から回っていけば，無駄に動き回らなくてすむ



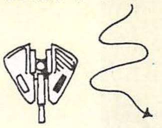
◀これはボスキャラの第2形態。強烈な火炎放射機を装備している。前部が開いたときしかダメージを与えることはできないので，開くタイミングを覚えよう

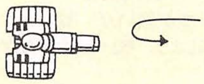
ステージ4



このステージでは自機の周りにスポット処理が施されている。ターゲットはすべてタンク型MCとなっているので，周囲のザコキャラを一掃してからでないと少々つらい。地雷や自機を狙って転がってくる岩などのブービー・トラップもさまざまなところに仕掛けられているので，こちらのほうで命を落としかねないぞ。

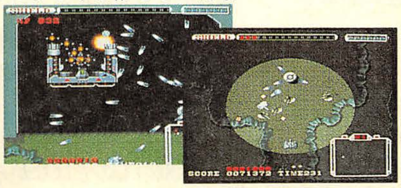
▼雑魚キャラ





▲大型MC

▶壁面が鏡面処理されているので，自機のショットはすべて反射されるようになっている。ブロック崩しの要領で，ボスを狙ってくれ

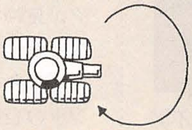


◀ザコキャラはこうやってユニットに破壊させるのが一番効率がいい。自機を無駄に危険にさらすことはないからね。ユニットはできるだけたくさん拾っておくこと

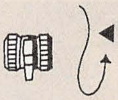
ステージ5

明るいテンポのBGMとステージの大半を覆っている緑が印象深い面。このあたりからターゲットからの攻撃も激しくなり，いよいよ本番であることを感じさせる。各所に点在する池（？）は通過は可能だが，自機のコントロールがつきにくくなるのでうかつに入らないこと。ボスとの戦いはこの池の上で行なわれるので，操作に慣れておくように。





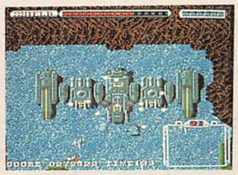
▲大型MC



◀隠れている軽MC

▶このハッチと砲台がターゲットだが，ハッチのほうは破壊後に出現する戦車も破壊しなくてはならない。素早い動きに惑わされないように

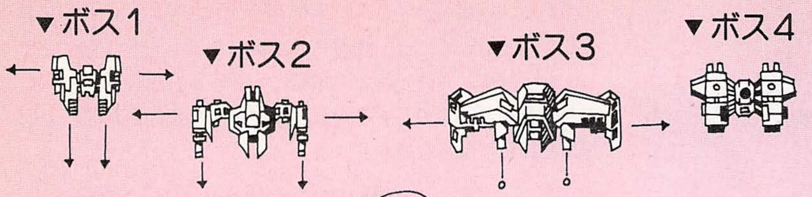


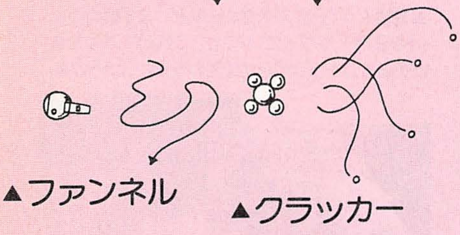


◀ボスは斜め方向から波動砲で攻撃すればなんとかなる。足場が悪いので，敵の弾にある程度当たってしまうのは仕方がないところだ

ステージ6

なんとターゲットが一つも存在しない面。しかしおそるべきことにターゲット級の敵がうじゃうじゃと出現するのだ。一つずつ対処していけば問題はないのだが，複数で攻撃をしかけられると痛い目を見てしまうのでうまく誘導しよう。ボスキャラは合体，分離する攻撃機。なんとなく『テラクレスタ』の自機に似てない????







◀右からでも左からでも中心部に行くことはできるが，微妙に難易度が変わってくる。左のルートは盾になるものが多いが最後にレーザー砲台がいくつかあるのがネックだ

▶マップの中心部では想像を絶する攻撃を受けることになる。五つ出現するリフレクター・ユニットでうまく砲台を破壊しよう。ここはちょっとツライかもね



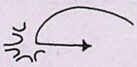
◀ボスはいくつもの形態に分離する。ベーマガ編集部では『テラクレスタ』と呼んで，みんなに可愛がられている。敵の弾を避けるのがとても楽しい

ステージ7

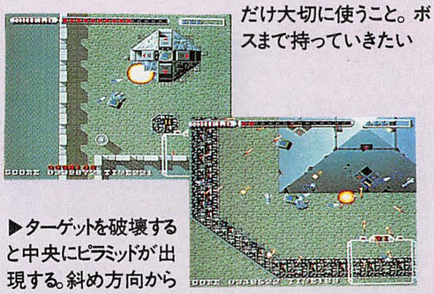
火山が絶え間なく爆発し，溶岩が沸き立つ灼熱地獄が7面だ。全ステージを通じて，この面に登場する矢を放つ敵はザコキャラでは最強なのではないだろうか。こいつの放つ矢は自機に当たると，シールドのゲージが1メモリ分減ってしまう強力なもの。うまくかわさないとあっという間に死んでしまうぞ。ターゲット数が少ないのがせめてもの救いか。



◀ボス（ムカデ）



▼敵のハッチの中にユニットが捕らわれている。この面ではリフレクターが二つ出現するので，できるだけ大切に使うこと。ボスまで持っていきたい



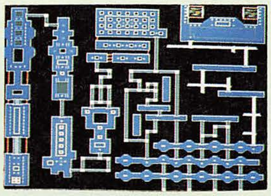
▶ターゲットを破壊すると中央にピラミッドが出現する。斜め方向から攻撃すると案外簡単に壊れてくれる。敵弾を避けて楽しみたい人は正面でどうぞ



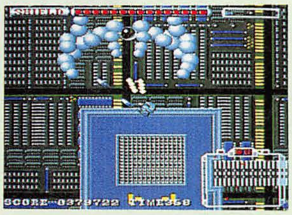
◀ピラミッドを破壊した後に登場するこいつこそ真のボスだ。おしりから壊していかないといけないのだが，結構難しかったりする

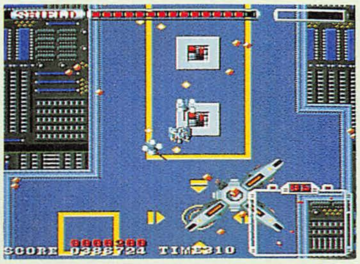
ステージ8

いよいよファイナル・ステージに突入だ。ラストボスまではほぼ1本道なので，迷ってしまうことはないだろう。ただしターゲット自体の強さは半端なものではなく，気合いを入れてかからないと死を見ることになる。これといった必勝法はないのだが，しいていえば波動砲を使わずにノーマル・ショットだけで戦うことだ。ラストボスはカッコイイの一言。



▲いよいよ最終面。まずはリフレクターを無視してまっすぐ上にいこう。出現するターゲットは中心にあるコアを狙えばいい。破壊後，リフレクターを取りに下へ戻ろう





▲ターゲットが再び登場。こいつが強い!! 敵の赤い弾は通常弾で相殺できるので，波動砲は使わないようにしよう。ちょっと時間がかかるかもね

最後に

ここまで書いてきたが『グラナダ』に不満がないわけではない。いくつかの不満点があるにはある。たとえばゲーム・バランスの問題である。難易度の設定でゲーム自体のランクと自機のシールド・ゲージの設定が独立しているために，全体的に力押しで進めることができてしまうのだ。ボクとしてはどちらかをカットしてもかまわないように思えるのだが，どうだろうか？　〝誰にでも最後を見れるように〃という配慮が感じられるのだが，もう少し難易度を上げてもいいだろう。いくらなんでもファースト・プレイでエンディングが見れてしまっては，購入したユーザーを楽しませているとはいえない。

ボスキャラによって敵の残りヒット・ポイントの表示がされないときがあるのも，どうも気になってしまう点だ。中途半端というイメージをどうしても受けてしまうのだ。

★

最後に秋篠氏に，今後のウルフチームのゲーム作りの方針について伺（うかが）ってみた。

秋篠：「これからはシナリオよりもゲーム自体の充実に力を入れていきたいですね。今までの，うちのゲームよりもシナリオを1歩退かせて，その分ゲーム性を1歩も2歩も向上させていくつもりです」

現在発売されているもののうち，はたして何本のソフトがゲーム自体のおもしろさで勝負しているだろうか。ストーリーで勝負しているものもあれば，ゲームの規模の大きさで勝負しているものもある。

しかしゲーム自体のおもしろさとは，これらとは別のものではなかろうか。それはジャンルごとに，大げさに言えばゲームごとにちがってくるものだろう。

言葉や文字では表せないもの，表してはいけないものだと思うし，書いたとしても伝えたいことをすべて伝えることは不可能なはずである。

プレイヤーである読者一人一人が自分で見つけてもらいたい。

ホンキでPlay ホンネでReview!!

Computer Game

ファイナルファンタジーIII



TARGET19

発売元：スクウェア
対応機種：ファミリーコンピュータ
価　格：8,400円

ファミコンを代表するRPGというと，やはり『ドラゴンクエスト』シリーズが頭に浮かぶが，重厚なストーリー，独自の戦闘システムなどで，確実に二番手のポジションをキープしてきたゲームに，『ファイナルファンタジー(略してF.F.)』シリーズがある。

『F.F.I』(87年12月18日発売)が80万本，『II』(88年12月17日発売)が105万本，そして『III』(90年4月27日発売)が初回出荷だけで90万本。売り上げ本数だけを見ても，確実にその人気が浸透してきていることがわかる。

ボク自身，『F.F.III』をプレイして，あまりにそれがおもしろいことに驚いた。RPGファンならずとも，オススメできる一作だ。

我が道を歩む『ファイナルファンタジーIII』の魅力

アドベンチャー部分と戦闘の完全分離

F.F.シリーズはシナリオが良い，とよく言われる。

実際，メインとなるストーリーはもちろん，サブ・キャラクターの使いかたや，イベントの配置のさせかたなどに，見るべき点が多い。

例を挙げていくとキリがないのだが，たとえば『III』では，湖の中を泳ぐ不気味な影を最初から見せておいて，プレイヤーの注意をひき，ゲームの終盤で，あるアイテムを手に入れてからその湖に入ると，そいつと戦うことになるというイベントがある。マップ・グラフィックを伏線的に用いた，珍しい例と言えるだろう。

また，ラスト直前の盛り上がりかたなども秀逸。「×××××タワー」最上階で，ボスと戦う前のイベントなど，ほろっとさせられてしまう。

RPGのストーリー演出という意味では，F.F.シリーズは，頂点に近いところに位置していると言っても過言ではない。

どのようにして，そうしたユーザーに共感されるシナリオを制作しているのか，F.F.シリーズ・ディレクターの坂口氏は語る。

「ストーリーの部分――うちではアドベンチャー部分と呼んでいるんですけどね，それと戦闘部分は，まったくちがったチームが制作していて，最後に両者をミックスしているんです。私は，そのアドベンチャー部分のチーフを担当しています」。

他社のゲームでも，ある程度はストーリーと戦闘を別のデザイナーが担当することはあるだろうが，完全に別チームということになると，これは非常に特殊な制作方法である。

そうすることによって，それぞれのエキスパートが，思いのままに筆を揮えるということだろうか。

そのような完全分業で制作された『F.F.III』は，独自の世界観をプレイヤーに感じさせるということも見逃せない。

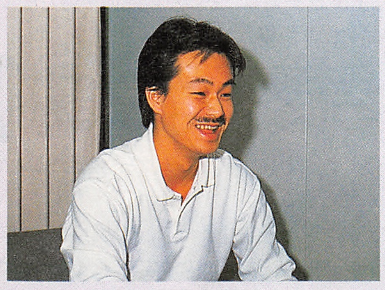
どこでどう描かれているというわけではないのだが，この町の人たちは，こんなふうに生活しているんだろうなあと，ボクらプレイヤーの想像力をかきたててくれるのだ。これは『ドラクエ』と同じく，町の人々の何気ないメッセージ，イベントがもたらした成果と言える。

では『F.F.III』には，どの程度の世界設定が用意されているのだろうか？

「最初の時点では，世界設定などまったくしていません。ゲームを作りながら，徐々にできあがっていく，という感じですかね。シナリオに合わせた世界観――F.F.シリーズはそれでいいと思っています」(坂口氏)

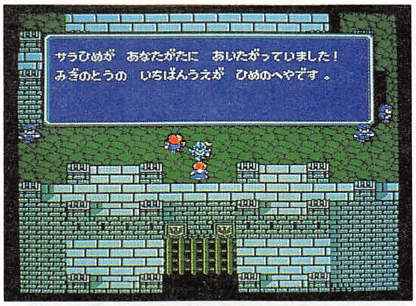
とかくRPGというと，分厚い世界設定資料がついていて，その量が多ければ多いほど，質の高いゲームだという評価を受けたりする。これは明らかに，RPGという分野の起源であるテーブルトークRPGの影響である。

実際，コンピュータRPGを作るときにも，



坂口博信氏 プロフィール

1962年，茨城県水戸市出身。
高校入学と同時にバンドを結成。横浜国立大学電気情報科在学中には，アップルのコンパチ機を自主制作。ミュージシャンからゲームデザイナーへと目標が変わっていく。
1983年，スクウェアでアルバイトをはじめ，そのまま社員に。『デストラップ』がデビュー作。
代表作は，『ウィル』『キングスナイト』『ファイナルファンタジー』シリーズ。



▲ストーリー上重要な人物は，それなりのイベントでプレイヤーに印象づけている。NPC(ノンプレイヤー・キャラ)として，いっときパーティに加えるというのも，うまい手法だ。

まず世界設定をしてから，シナリオを書き，登場人物を配置して……という手順で制作するのが，もっとも矛盾もなく，世界観を全面に押しだせる方法だとされている。

ところが，そうした手順を無視していながらも，プレイヤーに世界観を感じさせ，なおかつ，おもしろいという評価を与えてしまう『F.F.III』。

はたして，偶然の産物なのか。

それとも，これこそが，テーブルトークRPGの呪縛(じゅばく)から解放された，コンピュータRPG独自の制作法なのだろうか。

「サンダーバード感覚」のジョブ・システム

『F.F.III』の一番の売りが，ジョブ・システムと名付けられた，「職業選択の自由」システムだろう。

従来のRPGだと，ゲーム・スタート時に決定したプレイヤー・キャラクターの職業を，最後まで全(まっと)うしなければいけなかった。

転職というアイデアの入った作品もあったが，転職するためにはそれなりの条件を満たさなければいけなかったり，転職すると急激に弱くなってしまったりと，なんらかのデメリットが用意されている場合が普通であった。

ところが，『F.F.III』では，ウインドウを開ける状態ならいつでも，自在に職業を変更することができる。

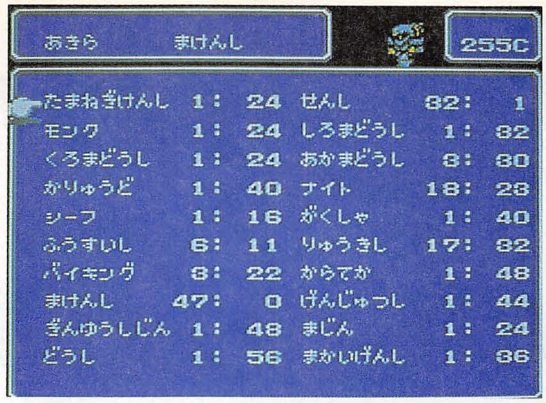
唯一，「キャパシティ」という職業変更限するパラメータがあるのだが，戦闘をか数回行なうだけで必要な量がたまるので，実質上は，いつでもどこでも自由に転職が可能であると言っていい。

転職したからと言って，キャラクターの戦闘能力がひどく低下するということはない。もちろん，その職業が身につけられる装備を用意しておかなければならないのは言うまでもないが，どの職業の初期状態でも，それなりに戦えるように作られている。

気になるのは，各職業ごとの「熟練度」というパラメータだが，たしかにその値が大きいほどキャラクターは強くなるものの，「レベル」ほど強弱に影響を与えはしない。

このジョブ・システムの発想について，坂口氏はつぎのように説明する。

「職業のあるゲームだと，一度終えたあとに，別の職業も体験してみたいと思いますよね。でも，最初に職業選択を行なって，もう一度はじめっからやり直さなければいけないというのでは，えらく面倒くさいと思うんです。そこで，どうせなら，いつでもどこでも職業を変えられるようにして，いろいろな能力を持ったキャラクターを楽しんでもらおうと考えたわけです。サンダーバードの感覚とでも言いましょうか。2号がコンテナを入れ替えて，別の能力を持った乗り物を格納しますよね。あれと同じですよ（笑）」



◀ゲームが進むにつれて，チェンジできるジョブの種類が増えていく。ジョブ名のうしろについている数字は，現在の熟練度：チェンジに必要なキャパシティの値だ。

▼ノーマルな打撃攻撃をすると，分裂してしまうイヤなヤツら。それなりのジョブのパーティで臨まないと，このエリアを突破することはむずかしい。



最終的には20種類強になる職業の中から，好きなパーティでゲームのプレイが可能。

その結果，RPGにありがちな成長の画一化を避けることができた。プレイヤーによって，ゲームを終えた時点の職業ごとの熟練度がみなバラバラという，個性のある成長を実現したのである。

ただひとつの不満は，最終的なパーティの職業構成がどうしても同じようになってしまうので，どの職業でもエンディングを迎えられる余裕の幅を，もう少し持たせてほしかったということだろうか。

『F.F.』と『ドラクエ』のコンセプトのちがい

ジョブ・システムは，ゲームのシナリオに関する部分にも応用されている。

たとえば，あるボスには，情報どおりに竜騎士という職業にならないと勝つのは不可能に近いし，自分たちが小人になっているときには，魔法等を使える職業になっていないと，進むのはつらい。

つまり，どのジョブでいるのが最適かを判別しないと，どうにも進めないところがあるのだ。職業選択をゲームの謎に絡(から)めた，新しいアイデアと言えるだろう。

この一点に，『F.F.』と『ドラクエ』のコンセプトのちがいを，はっきりと確認することができる。

5月号の堀井雄二氏の言葉を思いだしてほしい。

――『ドラクエIV』の馬車システムをもっと意味づけるために，本当は「このメンバーで，こう入れ替えなければ倒せない敵」を用意したかった。しかし，そうすると解けない人がでてくるだろうから，実現することはできなかった――

『F.F.III』の「このジョブでなければ進めない」という箇所は，万人に遊んでもらうことを前提とした『ドラクエ』の方法論の上では，明らかにタブーとされているものである。

坂口氏は語る。

「F.F.シリーズは，無理して大衆向けを狙おうとはしていません。制作チームにマニアが多いせいかもしれませんが，対象のターゲットを，高校生ぐらいにしぼっています。自分たちでも本当におもしろいと思える作品を作っていきたいんです」

スタッフにマニアが多いということではあるが，だからと言って，決してゲーム自体がRPGマニア志向ではないことを付け加える。

「よくRPGは役割分担をしなくちゃRPGではないとか言われますよね。たしかに，うちのスタッフの中にも，D&D® とかをやりこんでいて，そういうことを言う人間がいるんですが，そうした意見はすべて無視しています。変に定義付けに縛られることはないと思うんですよ。すんなりおもしろく遊べる物であれば，それでいいと思うんです」

決められたジャンルの枠組みの中でしかゲームを作れないというのでは，あまりに悲しい。F.F.チームは，その点に融通(ゆうずう)を持たせて，作品を作りつづけている。

何を持ってユーザー・フレンドリーにするか

「優しさ」という言葉が，ゲームを語る上でよく使われる。

パソコンゲーム『イース』を境に生まれたキーワードなのだが，いかにプレイヤー・サイドに立って，操作性やゲーム進行などで親切でいられるかを示す言葉だ。決してそれは「ゲームの内容が易しい」ということではなく，「ゲームをプレイする上でユーザーにストレスを感じさせない」――すなわち，ユーザー・フレンドリーな親切設計ということを意味している。

『F.F.III』をプレイして，どこをどのようにしてユーザー・フレンドリーにするかという

ことについて，ボク自身すごく考えさせられた。

なんでもかんでも楽なように設定する――ユーザー・フレンドリーなゲームにするというのは，決してそういうことではない。

たとえば，『ドラクエIV』で「とびら」コマンドというのがある。鍵のかかっていない扉を開けるときでも，プレイヤーは「とびら」コマンドを選ぶわけだが，よくよく考えてみると，実は無くてもかまわないコマンドであることに気づく。すべての扉を体当たりで開けられるようにしておけばいいからだ。

なのに，なぜ堀井雄二氏は，あえて「とびら」コマンドを残しているのか？

これはあくまでもボクの推測なのだが，堀井氏は「とびら」コマンドで，手で扉を開ける感覚をプレイヤーに体験させようとしているのではないか。

コマンド・ウィンドウを開いて，カーソルを「とびら」に持っていき，Aボタンを押すという作業を，実際に扉を開けることの代償行為にしようとしているのではないか。

扉を開けるという行動で，ゲームの流れにワンクッションを置くことにより，「扉の先に何が待っているのだろう？」と，プレイヤーの期待を高める効果まで狙っているのではないか。

同じ扉を開けるということに対して，『F.F.III』では解釈がちがう。先に述べたように，単純に体当たりをするだけで，扉が開けられてしまうのだ。

「ファミコンは通常で256個のマップ・キャラクターを持てるのですが，『F.F.III』のフィールドでは，そのすべてを地形キャラクターに使用しています。他社の作品（『ドラクエ』のこと）では，128個を地形キャラに，残りの128個をウィンドウ用に確保しているので，フィールド上でもウィンドウが開けるんですが，『F.F.III』ではそれができないんですね。だから，扉は体当りで開けられるというシステムにしたわけなんです」（坂口氏）。

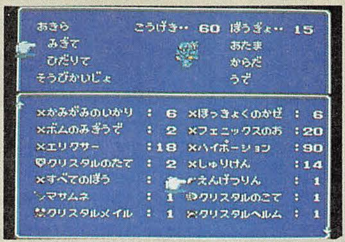
また，町と町との間の移動手段についても，両者で思想が分かれるところである。

ドラクエ・シリーズには，言わずと知れた「ルーラ」の呪文がある。今まで行ったことがあるほぼすべての町や城に，一発でワープできるという便利な魔法だ。

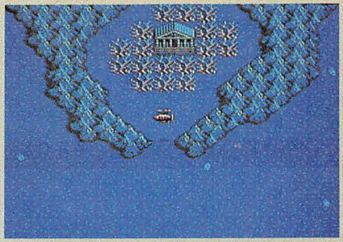
対して，F.F.シリーズには，そのようなワープ系の魔法は，洞窟などから脱出する「テレポ」以外，一切ない。その代わりに，飛空艇という乗り物がある。特に『F.F.III』では，はじめに海の上を飛べるようになり，つぎに海に潜れ，最後に山を越えられると，飛空艇にも3段階の変化をつけている。

「ワープの呪文はたしかに便利なんですけど，

ファイナルファンタジーIIIの特徴的なシーン



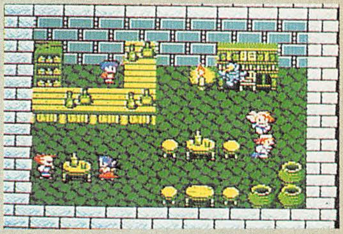
▲各キャラクターの右手と左手に，別々のアイテムを持たせることができる。両方とも武器の攻撃型にするか。武器と盾を合わせ持つ防御型にするか。



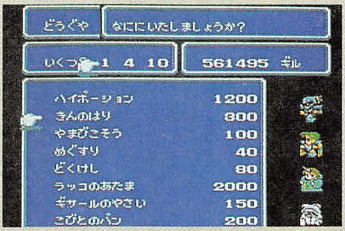
▲高速艇を使って，海底に潜った1シーン。何か所か行くべきポイントがあるので，見落とさないように。ただし，海底ではモンスターとエンカウントするのだ。



▲戦闘モードで敵や味方に当たったダメージは，すぐさま赤い数字でキャラクターの上に表示される。従来はすべて文字による表現だった戦闘を，実にテンポ良く記号化することに成功した。



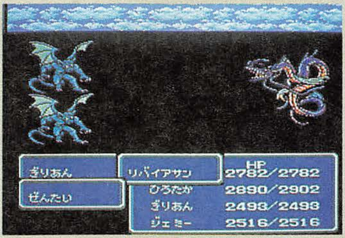
▲ピアノの前に立つと，主人公が勝手にピアノを弾きだす。うまく弾けると拍手喝采が起きて，失敗するとブーイングが……めちゃくちゃおかしい。



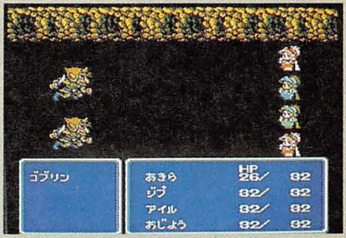
▲アイテムを買うときは，1，4，10個の中から買う個数を指定する。まとめ買いをすると，値段がちょっと安くなるぞ。スーパーマーケット感覚だ。



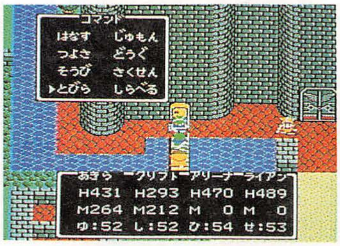
▲町に入ったときには，こんな風に町の名前が表示される。迷宮でちがう階に降りたときにも，ちゃんと「××のダンジョン×階」とでてくれるのがウレシイ。



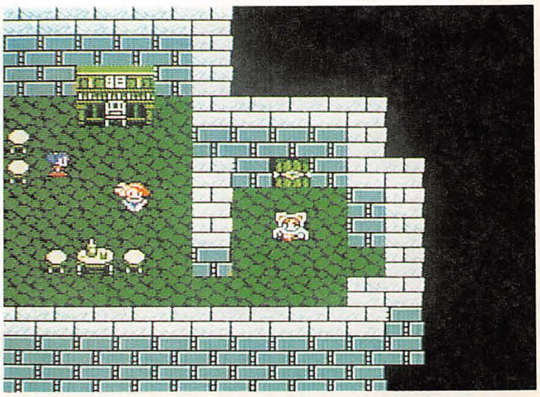
▲幻術師，魔界幻術師が使う召喚魔法は，ゲーム後半でかなり使える。デカイ魔物が召喚されて，モンスターたちに向かっていくサマは，見ているだけで楽しい。



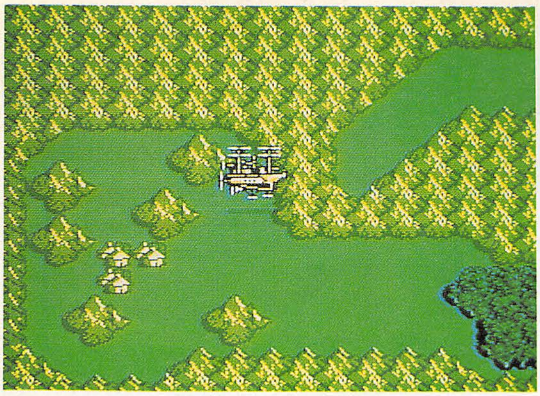
▲ゲームスタート時のジョブである，たまねぎ剣士。一番弱いように思われているけど，あるアイテムのセットさえ装備させれば最強になるって知ってた？

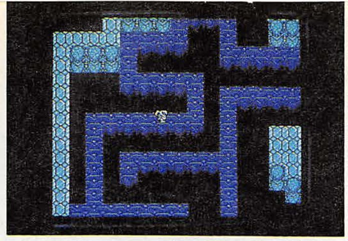


▲『ドラクエIV』の「とびら」コマンド。何気ないコマンドではあるが，その裏には堀井雄二氏の計算があるとボクは読む。



▶鍵がかかっていない扉は，すべて体当たりで開けられる『F.F.III』。シーフのキャラを先頭にしておけば，鍵もこじ開けてくれる。





▲とってもツライ「×××××タワー」の中。まだまだこんなのは序の口で……。それなりのレベルに達していないと，この先でふくろだだきに合うぞ。

◀『F.F.III』の飛行船には，なんと船内にショップやベッド（宿屋と同じ），デブチョコボの出現場所（アイテムの預かり所）まである。まさに動く要塞だ。

そればかり使っていると，世界地図をプレイヤーは憶えてくれませんよね。F.F.シリーズでは，ストーリーと一緒に，ゲームの世界の地形もプレイヤーの記憶にとどめておいてもらいたかったので，飛空艇という乗り物を用意したんです。飛行感覚が快適であれば，ワープがなくても，ユーザーの人はそれほど苦にならないんじゃないかと思うんです」(坂口氏)

なるほど，たしかに『ドラクエIV』の地形・町の配置よりも，『F.F.III』のそれのほうがボクの印象に残っている。その点において，F.F.チームの狙いは成功していると言っていいだろう。

この「とびら」とワープについて，2作品のどちらがいいと感じるかは，人それぞれだ。実際，ボクにしても，「ルーラ」と飛空艇のどちらがいいとは言えない。

なにを持ってユーザー・フレンドリーとするか，非常にむずかしいと感じたのは，こうした理由からだ。

ところで，『F.F.III』にて，確実に反ユーザー・フレンドリーだと感じる場所が1か所ある。だれもが苦しむであろう，エンディング前がそれだ。

最後にセーブできる場所から，ラストボスを倒すまでにかかる時間が約2時間。その間，1匹の例外を除いて，敵に負けると，それまでの努力はすべてムダになってしまう。加えて，脱出の魔法も使えない。

せめて「××の世界」の入口でセーブできたら……と思うのだが，それについて坂口氏は，つぎのようにコメントする。

「簡単にすることは簡単です。しかし，ある程度のむずかしさは，解き終えたときの充実感を得てもらうために必要だと思うんです」

ラストを厳しくしている代わりに，それ以外の部分で，必要以上にアイテムを落としておいたりして，プレイヤーを楽にしている。落ちているアイテムに合わせてジョブ・チェンジすれば，たいていそのあとで都合がよくなるというのも親切だ。

「アイテムを見つけるっていうのは，とにかくうれしいことですからね。惜しまずにプレイヤーに与えて，その分楽しい思いをしてもらえたら，と思っています。実際は10人中8人は見つけられる物なんだけど，見つけたのはボクだけなんじゃないか，と錯覚してもらえるように作っています」

『F.F.III』は，アメとムチをうまく使い分けているゲームだ。

「ドラクエIV」と「F.F.III」の主な相違点

	ドラゴンクエストIV	ファイナルファンタジーIII
テーマ	友情・愛	希望・命の尊さ
コンセプト	だれでも最後まで楽しんでもらう	作っていておもしろいものを
対象年令	大衆全般	高校生
売り	AI戦闘	ジョブ・システム
難易度	全体を通してやさしい	最後がややツライ
戦闘のコンセプト	作戦指示による監督業	召喚魔法や特殊攻撃等を導入して，徹底した戦略性の向上をはかる
メッセージ等	主人公はしゃべらない	主人公がしゃべる。新たなエリアに入ると，地名・階などが表示される
最終移動法	ルーラ（場所間のワープ）	飛行船
死ぬとどうなるか	持ち金が半分になって，最後にセーブしたところへもどされる（Expは残る）	最後にセーブしたところからのやり直し（Expは残らない）
プレイヤー・キャラのダメージの表示法	色分け（死…赤，ピンチ・毒…緑）	キャラクターのグラフィック（死…倒れる，ピンチ・毒…しゃがむ）
クリアに必要なレベル	40前後	45～50
ウィンドウ関係	極めて使いやすい	ウィンドウの開くスピードや，使いがってにおいて若干『ドラクエIV』より劣る
通り抜けられる壁	一切なし	多数あり
奇しくも同じニュアンスだったエンディング	無言	セリフ攻勢

期待される『F.F.IV』は!?

『F.F.III』に熱中して，すっかりF.F.のファンになってしまったボクに，坂口氏はうれしい話をしてくれた。

「ここまでやったら『IV』をやらないって言っても，だれも信じてくれないでしょう。やりますよ，われわれは。システムからして全然ちがったゲームにしたいですね。毎回まるっきり変わるというのがF.F.シリーズの特徴ですから。ジョブ・チェンジが好評だったからって，『IV』ではジョブの種類を50個に増やすとか，そういうバージョンアップのしかたはしたくないんです。やっているスタッフのほうが飽きちゃいますから」

I，II，IIIとくるにしたがって，格段に遊びやすくなってきたF.F.シリーズ。しかし，作品ごとにゲーム・システムが大きく変更されているというのが，シリーズ物としては極めて異色である。

「ファイナルファンタジーというタイトルは，クリスタルがでてきて，魔法やアイテムがおおよそ統一されている世界を総称してつけられたものなんです。だから，回を重ねるたびにゲーム・システムを変更していっても，かまわないと思うんですね。ストーリーを変えただけのゲームでは，おもしろくないでしょうから。ユーザーのみなさんにも，毎回ちがったF.F.ワールドを楽しんでもらえたらうれしいです」

F.F.シリーズの強みとは，まさにそこだろう。圧倒的な発売本数を誇り，大衆受け・メディアの拡大を掲げるドラクエ・シリーズでは，ゲーム・システムの大幅な変更はむずかしい。今までついてきた初心者ユーザーを切り捨ててしまう恐れがあるからだ。王道を歩むがゆえの運命（さだめ）と言える。

それに対して，自由奔放に我が道を選ぶことができるF.F.シリーズ。

『F.F.IV』での大きな変貌に，またまた期待せずにはいられない。

SUPER SOFT HOT INFORMATION

パソコン
海外パソコン
アーケード・ゲーム
ファミコン
PCエンジン
メガドライブ
リンクス
ゲームボーイ
ゲーム・ミュージック&ビデオ

本コーナーは，ゲームソフト関連の情報をまとめています。本誌の次号が発行されるまでに発売が予定されている新製品と，現在市場で人気のあるソフトをハード別にわけて掲載しています。

各ページの担当者が自由な発想で意見を述べている『FINAL STAGE from Writers』のページも参考にしてください。

※パ＝パソコン，ア＝アーケード・ゲーム，海＝海外ソフト，ファ＝ファミリーコンピュータを示す。
例）パ・移植…パソコン版からの移植のこと

PERSONAL COMPUTER

パソコン

監修：山下章

今月の人気ソフト・ランキング

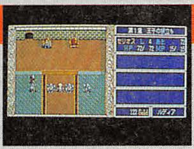
HOT★40

あまりに強い『三國志II』。価格が通常ソフトの倍近くであるにもかかわらず，早くもロングセラー体制になりつつある。コースデータの発売にともない『遥かなるオーガスタ』も息を吹き返してきた。また，先月はランク外だった『ヴァリスII』が突如19位に復活したのは驚き。『ドラゴンスレイヤーVI』の2位は98版の出来のよさからの結果だろう。

1 三國志II
光栄
14,800円
17,200(CD付)円
↑前2位／5回


PC88SR, MSX2

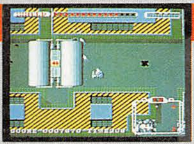
2 ドラゴンスレイヤーVI
日本ファルコム
8,700円
↑前12位／6回


PC-88SR,PC88VA, PC-98

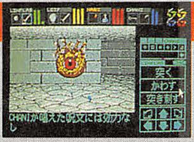
3 ポピュラス
イマジニア
9,800円
前1位／2回


PC-98, X68K

4 グラナダ
ウルフチーム
8,800円
★


X68K

5 ダンジョンマスター
①ビクター音産②富士通
①9,800円②8,800円
前5位／5回


①PC-98, X68K②FM TOWNS

▲前○位／○回は前回ランキング／登場回数を示す。初登場は★で示す。

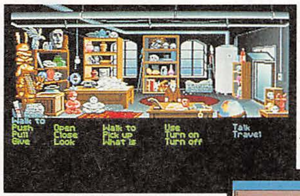
海外のヒット作を一足早くプレイするならFM TOWNS

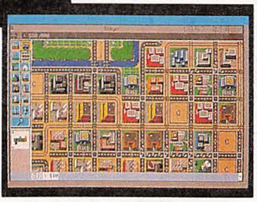
本体発売以来，ソフトのラインナップに今一つ不安を抱えていたFM TOWNS。それがここへきて，ようやく多少なりとも満足のいくものとなってきた。「DAPS」というオリジナル・アニメーション・システムを搭載した『第4のユニット』シリーズ（データウエスト）をはじめ，他機種の人気作品が次々と移植されている。

特に興味深いのが，海外の有名ゲームの移植が，他機種にくらべて圧倒的に早く行なわれるということである。すでに発売されている『シムシティ』（富士通）を筆頭に，『ロケットレンジャー』（ポニーキャニオン），『ハビタット』，『マンホール』，『インディジョーンズ・最後の聖戦』（いずれも富士通）等，話題作には，こと欠かない。あの『ウルティマI～III』が1枚のCD-ROMにまとまって発売されるというのも，時代の流れを感じさせる出来事である。

海外の有名ゲームを一足先にプレイしたいユーザーにとっては，うれしい現象なのではないだろうか。

対抗機と言われているシャープX68000の牙城にどこまで食い込めるか，注目したい。


▲インディジョーンズ・最後の聖戦（富士通）


▼シムシティ（富士通）


▶ロケットレンジャー（ポニーキャニオン）


◀ハビタット（富士通）

新作ソフト Data Base

原則として，6月8日から7月7日までに発売される予定のパーソナル・コンピュータ用ソフトを紹介している。ただし，各メーカーの事情により発売が延期されることもある。ゲーム・タイトル下の解説は，メーカー名／ジャンル／メディア／価格／発売日を表す。

ディスクステーション7月号（#14）

コンパイル／ディスクマガジン／3.5'2DD／1,940円／6月8日

SDガンダム・カプセル戦記2／D.P.S.／シェナンドラゴン／魔導物語1-2-3／ブラスターバーン他，ベーマガの投稿「きれいになりたい」も収録。

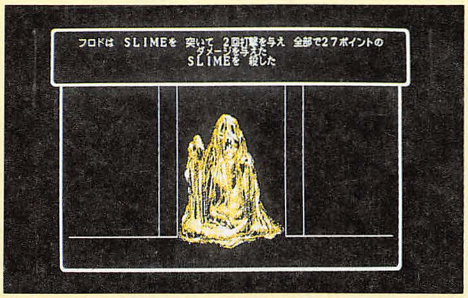


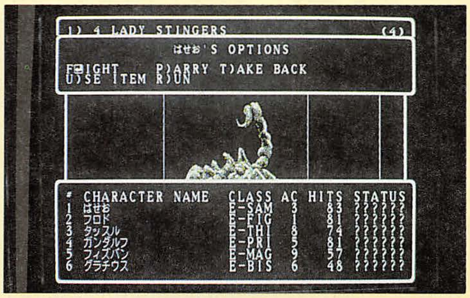
ウィザードリィV～HEART OF THE MAELSTROM

PC98 PC88 海・移植

アスキー／RPG／(PC98)5',3.5'2HD(PC88)5'2D／12,800円／6月8日

待望のウィザードリィ・シリーズ最新作が，ついに国産機種に移植。ウイズIVが善と悪を入れ替えたゲーム・システムだったのに対して，VのそれはI～IIIのタイプに戻っている。主人公パーティが迷宮を冒険して，リルガミンの地に災いをもたらす司祭ソーンを倒すことが目的だ。ゲームを進める上で重要なのが，迷宮内にいるNPCとの会話。それにより，数々の謎を解き明かさねばならない。各フロアのマップが20×20のエリアではなくなったこと，戦闘時の「HIDE」コマンドの追加，武器の射程の概念など，これまでの同シリーズには無かった新要素が目立つ。モンスター・デザインを末弥　純氏が担当したのもうれしい。



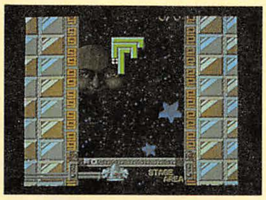


クォース

X68K　ア・移植

コナミ／アクション／5'2HD／6,800円／7月6日

逆テトリスなどと呼ばれながらも大ヒットした作品。降りてくるブロックにピースを撃ち込み，四角形を作ればそのブロックは消える。移植のデキ良し。



ドラゴンスレイヤーVI

PC98N　TOWNS

日本ファルコム／RPG／3.5'2HD／8,700円／(TOWNS)6月8日(PC98N)6月23日

ファルコムが初めてFM－TOWNS，PC－98Noteという２機種に移植版をだす。TOWNS版のメディアは3.5'2HD。GMのCDとシンクロ可。

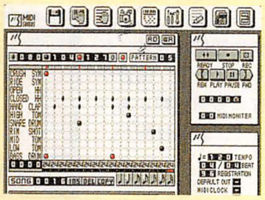


MIDIサウルス

MSX2

ビッツー／ミュージックツール／ROM+3.5'2DD／19,800円／6月10日

これがあればキミのMSXでMIDIを楽しめる！　MIDIインターフェースとコントロールソフトのセット。有名音源の音色は，最初からプリセットしてある。

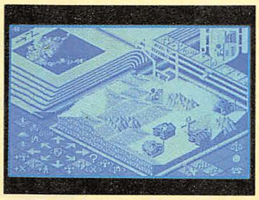


ポピュラス

PC98N　海・移植

イマジニア／SLG／3.5'2HD／8,800円／6月15日

あの『ポピュラス』がPC98Noteに移植！　プレイヤーは神の立場となり，土地を切り拓き，天災を操り，自分の支援する民族の勢力を拡大していく。



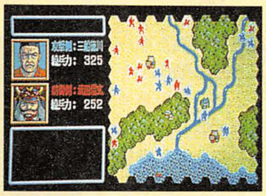
HARAKIRI（ハラキリ）

PC88

ゲームアーツ／SLG／5'2D／8,700円／6月15日

アメリカ人が原作を担当した戦国時代SLG。１年が春夏秋冬の４ターンに分かれており，内政，軍事，忍者等のコマンドを使い分けて全国統一を目指す。敵国を占領するには，敵兵を全滅させたあとに，その国の城を攻め落とさなければならない。リアルタイムの一騎打ちモードで，負けた武将は「恥」の値が増大していく。忍者を使って，武将の悪口を流しても「恥」は増え，それが一定値になると，その武将は自決（ハラキリ）するというシステムがユニーク。源頼朝，大老伊井など，時代を無視した大名が登場。



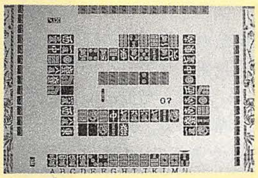


雀皇登龍門

PC98N　パ・移植

ゲームアーツ／麻雀／3.5'2HD／9,800円／6月15日

日本プロ麻雀連盟認定麻雀ソフト。競技麻雀モードという珍しい設定があり，勝ち抜き戦と昇級試験を楽しめる。プレイヤーの雀力も細かく判断。

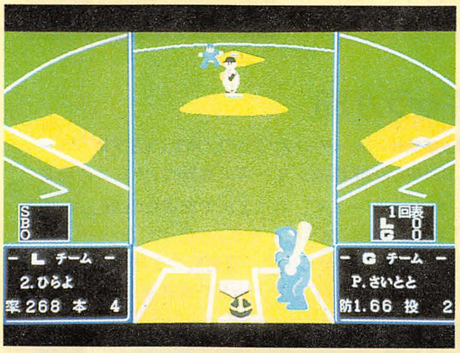


プロ野球ファミリースタジアム90年度ペナントレース版

TOWNS　ファ・移植

ゲームアーツ／野球／CD-ROM／7,800円／6月15日

TOWNS版『ファミスタ』。ドーム，青空，河原，USAの４球場，12＋オリジナル４球団，エディットモード等が特徴。試合後には，ファミスタニュースとファミスタ新聞が見られる。選手データが90年度の最新版になっているのがうれしい。



魔導物語1-2-3

MSX2

コンパイル／RPG／3.5'2DD／8,800円／6月20日

『ディスクステーション・スペシャルクリスマス号』に入っていた同名RPGのバージョンアップ版。サンプリングで主人公や敵がしゃべり歌う。



実戦ビリヤード

X68K　パ・移植

パック・イン・ビデオ／ビリヤード／5'2HD／9,800円／6月21日

四つ球，ナインボール，ローテーション，スヌーカーの４種類の競技を収録。対コンピュータ，対ユーザーに加え，練習モードも用意されている。



ヒーロー・オブ・ランス

TOWNS　海・移植

ポニーキャニオン／アクション／CD-ROM／9,800円／6月21日

AD&Dをもとにした小説『ドラゴンランス戦記』をアクション・ゲーム化。キャラクターと魔法を使い分けて〝ミシャカルの円盤〟を探しだせ！



6　遥かなるオーガスタ　T&Eソフト　12,800円　↑前10位／7回



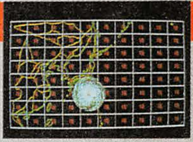
PC-98, FM TOWNS

7　ワンダラーズフロムイース　日本ファルコム　8,700円　前3位／10回



PC-88VA, PC-88SR, PC-98, MSX2, X68K

8　バトル　ジー・エー・エム　12,800円　★



PC-98, PC-88VA

9　ディスクステーション5月号　コンパイル　1,940円　★



MSX2

10　サーク　マイクロキャビン　8,800円　↑前19位／9回



PC-88SR, X68K, PC-98

11　SDスナッチャー　コナミ　9,800円　★



MSX2

12　ロードス島戦記　ハミングバードソフト　9,800円　前4位／4回



PC-98, MSX2

13　トンネルズ・アンド・トロールズ　スタークラフト　9,800円　前11位／4回



PC-98, PC-88SR

14　ルーンワース・黒衣の貴公子　T&Eソフト　8,800円　↑前32位／5回



PC-88SR, MSX2, PC-98

15　エイトレイクスゴルフクラブ　T&Eソフト　4,800円　前6位／2回



PC-98

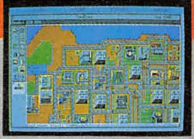
16 テトリス
ビー・ピー・エス
6,800円



PC-88SR, PC-88VA, PC-98, X1, X68K, FM77AV, FMR-50, MSX2

前17位／19回

17 シムシティ
富士通
8,800円



FM TOWNS

↑前18位／3回

18 キャンペーン版 大戦略II
システムソフト
8,800円



PC-88SR, PC-98

前13位／6回

19 夢幻戦士ヴァリスII
日本テレネット
8,800円



PC-88SR, X68K, PC-98

↑－／8回

20 斬～陽炎の時代～
ウルフチーム
9,800円



PC-98, X68K

↑－／6回

21 BURAI上巻
リバーヒルソフト
8,800円



PC-98, PC-88SR, FM TOWNS, MSX2

前8位／6回

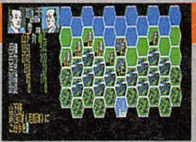
22 TURBO OUTRUN
CSK総合研究所
9,800円



FM TOWNS

↑－／4回

23 信長の野望・戦国群雄伝
光栄
9,800円
12,200(CD付)円



PC-88SR, MSX2, PC-98, X1turbo

↑前25位／17回

24 バブルボブル
電波新聞社
7,200円



X68K

前9位／3回

25 エメラルドドラゴン
バショウ・ハウス
8,800円



PC-88SR, PC-98

前7位／6回

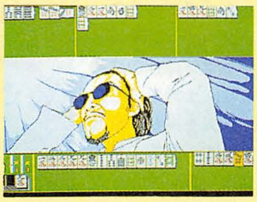
RYU～哭きの竜より～

PC98

ウルフチーム／麻雀／5', 3.5'2HD／11,600円／6月23日

青年誌で人気の麻雀劇画をモチーフにした麻雀ゲーム。四つのモードがある。①ドラマ編「竜を探せ！」……プレイヤーは石川喬の舎弟となり，竜探しの旅にでる②ドラマ編「最強の男，その名は竜」……プレイヤーは竜となり，いくつもの戦いを勝ち抜いていく③フリー雀荘編……おなじみの６人の中から１人を選び，その他19人から選んだ３人のキャラたちと麻雀を繰り広げる④エディット編……各キャラクターの名前，癖，細かなルールを変更することができる。



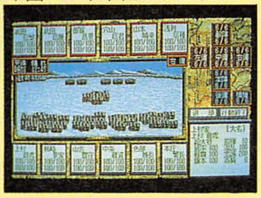


天と地と

PC98

コナミ／SLG／5', 3.5'2HD／12,800円／6月23日

同名映画（角川配給）と同時に発売される，戦国SLG。プレイヤーは長尾景虎（上杉謙信）となり，長尾一族と家臣団を導いていく。最大の特徴は，武将が地図上を単独で動いたりせず，軍団という単位にまとまって行動すること。ゲームに登場する16の大名家がそれぞれ四つの軍団を持ち，各24人までの武将で編成されている。軍団ごとにコマンドを選択し，さまざまな戦略・戦術を繰り広げる。天候や時間が合戦に影響を与えたり，同盟や外交にも何種類かあったりと，設定は細か。





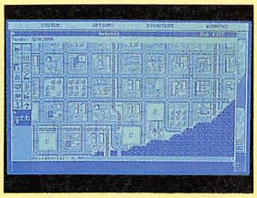
新田開発

シムシティ

J3100 海・移植

イマジニア／SLG／3.5'2HD／8,800円／6月29日

ある都市の市長となり，道路を作ったり，宅地造成したりして都市を発展させていくゲーム。成長した都市には，環境汚染・犯罪・交通渋滞等の問題が……。

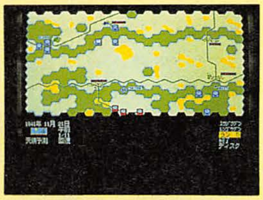


ロンメル

PC98 海・移植

ホビージャパン／SLG／5', 3.5'2HD／8,800円／6月29日

第２次世界大戦の北アフリカでの戦闘を扱ったSLG。シナリオの自作やマップ・ユニットの作成もできるのが売り。オーストラリアのSSG社の作品を移植。

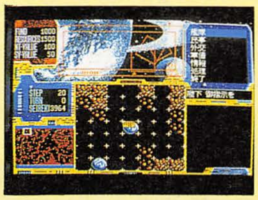


シュヴァルツシルトII・帝国の背信

MSX2 パ・移植

工画堂スタジオ／SLG／3.5'2DD／9,800円／6月29日

広大な宇宙空間を舞台に，自星の勢力を伸ばしていくSLG。圧倒的な戦力を誇る軍事国家ロッサリアにいかに立ち向かうかが勝負の分かれ目。

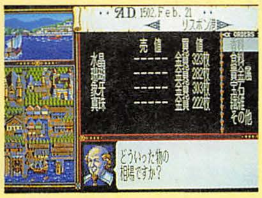


大航海時代

X1turbo パ・移植

光栄／SLG／5'2D／9,800円／6月中旬

16世紀初頭のポルトガル帆船艦隊を率い，国王からの勅命をクリアせよ。情報収集や交易を繰り返し，仲間・資金を集めて，艦隊を強化していく。



ギャラガ'88

X68K ア・移植

電波新聞社／シューティング／5'2HD／未定／6月下旬

DEMPA X68K移植シリーズの最新作。ナムコの同名アーケード・ゲームを，例によって忠実にX68K上で再現。「ギャラガ'88」は「ギャラガ」の進化したバージョン。自機の３機合体が可能で，連射能力が飛躍的にアップする。スクロールするステージやボスキャラ等も登場。チャレンジング・ステージの，BGMにシンクロした敵キャラの踊りは実に美しい。「バブルボブル」で好評だったDEMPAオリジナルの要素が今回も入る予定。なんでも，キャラクターやBGM，移動軌跡を変更したオリジナルのチャレンジング・ステージだとか……。





■発売日変更情報……●セレクテッド・ソーサリアン４（タケルソフト）４月下旬→５月26日●ラ・ヴァルー for MSX2（工画堂スタジオ）５月中→５月18日●陽炎迷宮（ハート電子）５月上旬→５月30日●ガンシップ（マイクロプローズジャパン）５月下旬

三國志II

TOWNS　パ・移植

光栄／SLG／CD-ROM／16,800円／6月下旬

光栄の人気作が豪華なBGMと共にCD-ROM化。参加人数が8人から12人へ，アニメ処理をカットするなど，前作をより遊びやすく改良している。

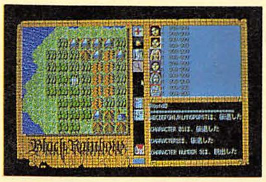


ブラック・レインボウ

PC98

ホビージャパン／RPG／5'，3.5'2HD／8,800円／6月下旬

6人のパーティを操るRPG。コマンドを指定するアイコンのグラフィックを，ユーザーが自分で描くことができる。32×32ドットの絵にキミも挑戦！



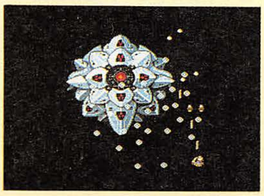
ファミクルパロディック2

MSX2

ビッツー／シューティング／3.5'2DD／6,800円／6月下旬

前作が好評だったパロディ・シューティングの続編。「R-TYPE」「ゼビウス」などの大ヒット・シューティングに加え，「ポピュラス」までもパロってしまうという大胆ぶり。何のゲームのパロディなのかを各シーンごとに考えているだけでも楽しい。装備の異なった5台のマシンの中から1台を選び，全10面にチャレンジする。空中弾と地上弾の撃ち分けが可能。BGMはFM-PAC対応。同社の「MIDIサウルス」とMIDI音源を持っていれば，なんとMIDIのBGMが楽しめる。



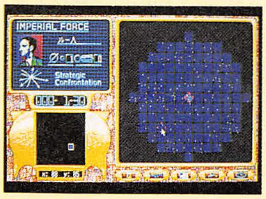


インペリアルフォース

PC98

システムソフト／SLG／5'，3.5'2HD／未定／6月下旬

銀河系を舞台にしたSF・SLG。プレイヤーは，8種族の宇宙人の中から1種族を選び，宇宙に旅立つ。宇宙空間をさまよっているうちに惑星が見つかり，そこに艦隊を送りこんで占領……を繰り返し，勢力を拡大していく。母星と占領した惑星との間に「ネットワーク」を作れば，母星以外の星でも，船の生産・編成ができるようになる。敵艦隊と遭遇すると戦闘モードに。フォーメーションと行動パターンを指定すると，あとはリアルタイムで戦闘が行なわれる。128×1228マス内の全惑星を占領すれば目的達成。



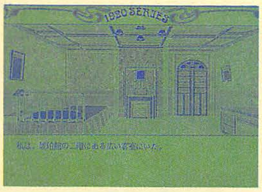


琥珀色の遺言

PC98N　パ・移植

リバーヒルソフト／AVG／3.5'2HD／未定／6月中

1920年代を舞台にしたムードたっぷりのAVG。私立探偵藤堂龍之介が，洋館で起こった殺人事件の謎を解き明かす。グラフィックがとにかくシブい。



D.C.コネクション

PC98N　パ・移植

リバーヒルソフト／AVG／3.5'2HD／未定／6月中

J.B.ハロルドシリーズ第3弾。ワシントンでJ.B.の上司ウォルターが暗殺された。複雑な人間関係を調べ上げていくと，またもや殺人事件が……。

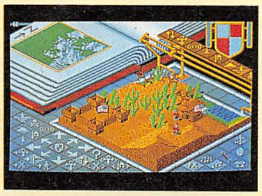


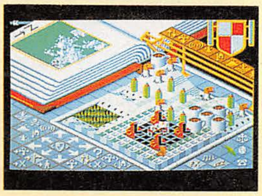
ポピュラス・プロミストランド

イマジニア／SLG／(PC98)5'，3.5'2HD(X68K)5'2HD／4,800円／7月6日

PC98　X68K

「ポピュラス」の追加シナリオ。インディアンと騎兵隊が戦う「西部劇編」，民族が奮い立つ「フランス革命編」，武士と商人の戦い「江戸時代編」，コンピュータが成長する「ステーショナリーワールド編」，なんとブロックが増殖する「ブロックランド編」，コミカルな異星人の戦い「シリーランド編」の六つの新しい世界を収録。プレイするには「ポピュラス」のゲーム・ディスクが必要(ただしPC-98Note版では使用不可)。



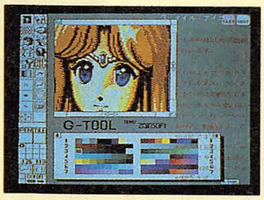


Gツール

X68K

ザインソフト／グラフィックツール／5'2HD／28,000円／7月6日

X68Kでオリジナル・ゲームを作りたい人向けのグラフィック・エディタ。スプライト，グラフィックのエディット，それをスクロールで見ることが可能。



アフターケア

バランス・オブ・パワー

J3100SS

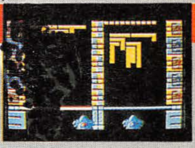
アスキー／SLG／3.5'2HD／12,800円／5月25日

東芝ダイナブック専用の1本。プレイヤーは米国大統領かソ連書記長になり，全面核戦争を回避しながら勢力を伸ばしていく。



26 クォース

コナミ
5,800円

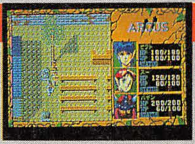


MSX2

前26位／3回

27 アークスII

ウルフチーム
8,800円



PC-98, PC-88SR, X68K, MSX2

前23位／6回

28 アフターバーナー

CSK総合研究所
9,800円

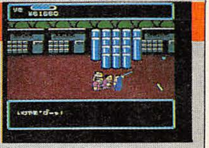


FM TOWNS

↑-／5回

29 ダウンタウン熱血物語

シャープ
8,800円



X68K

30 J・ニクラウスチャンピオンシップ・ゴルフ

ビクター音産
8,800円



X68K, PC-98

↑-／3回

順位	前回／機種	タイトル／メーカー／価格
31	★ FM TOWNS	ライザンバー　データーウエスト／8,800円
32	前16位／2回 MSX2	ロボクラッシュ　システムソフト／7,800円
33	↑前37位／5回 PC-98, X68K	ファー　サイド　ムーン　アートディンク／9,500円
34	前27位／7回 PC-98, FM TOWNS	提督の決断　光栄／14,800円 17,200(CD付)円
35	↑-／13回 PC-88SR, PC-88VA, PC-98, 16B, M500, FMR-50	維新の嵐　光栄／9,800円 12,200(CD付)円
36	↑-／4回 X68K	A-JAX　コナミ／8,800円
37	↑-／7回 PC-88SR, PC-98, MSX2	やじうまペナントレース　ビクター音産／7,800円
38	★ MSX2	ルーンマスターII　コンパイル／3,880円
39	前22位／2回 MSX2	ディスクステーション4月号#11　コンパイル／1,940円
40	前35位／2回 PC-88SR	バルバトウスの魔女　アーテック／7,800円

いよいよ発売される『ウイズV』。なんだかおかしいSLG『HARAKIRI』，さらなる対応機種の強化を狙う『大航海時代』，『三國志II』。来月以降のベストテンは混沌としそうだ。ダークホースは，追加シナリオながらも『ポピュラス・プロミストランド』。本体ソフトがかなりのセールスを記録しているだけに，健闘が期待される。

→全機種とも6月以降●トンネルス&トロールスfor X1，X68K（スタークラフト）5月下旬→6月上旬●闇の血族（システムサコム）5月下旬→6月中旬●ルパン三世〜香港の魔手（CSK総合研究所）4月下旬→6月30日

OVERSEAS

海外ソフト

監修：猪野清秀

今月の人気ソフト・ランキング

HOT★10

今月は『Citadel』が第1位。まあ当然といえば当然だろう。注目したいのは第3位の『Balance of Planet』。作者があの『バランスオブパワー』の制作者で，内容は地球を環境破壊から救うというもの。他機種に移植された際にはぜひとも紹介したい1作である。第8位の『Ultima Ⅵ』が来月どこまで伸びるかが楽しみ。

順位	タイトル
1	Citadel RPG/MAC/8,000円
2	Pipe Dream Puzzle＋Action/MAC,Ami,IBM/7,000円
3	Balance of Planet Simulation/MAC/8,000円
4	Future Wars Adventure/Ami/8,000円
5	688 Attack Sub Action Simulation/Ami/8,000円
6	Welltris Puzzle/MAC,IBM/7,000円
7	Omega Simulation/MAC,Ami,IBM/8,000円
8	Ultima Ⅵ RPG/IBM/12,000円
9	SimCity Simulation/MAC,Ami,IBM/8,000円
10	Populous Simulation/Ami/8,000円

MAC:Macintosh,Ami:Amiga

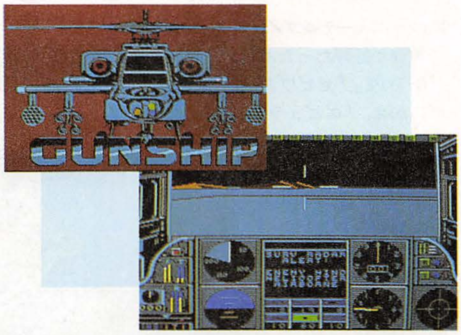
日本にやってきた海外ソフトたち(3)

今月は，先月と同じように日本に支社を設立した会社の一つであるマイクロプローズ社にスポットをあててみよう。

マイクロプローズといえば，社長であるビル・ステーリーが予備役ながらもアメリカ空軍少佐であることからもわかるように，バリバリのフライト・シミュレータをたくさん作っている会社だ。

日本に支社「マイクロプローズ・ジャパン」を設立したのが88年の2月。今までに海賊RPG・SLG『パイレーツ！』，アメリカ陸軍でも使われている戦闘ヘリ・シミュレータ『ガンシップ』，米潜水艦にのって日本艦船を沈める『サイレントサービス』の3作を各機種用に移植している。これらの作品はどれもおすすめできるおもしろさであり，とくに『パイレーツ！』はまだプレイしていない人はぜひ一度はやってほしいものである。

ただ，これは今までの移植作全体にいえることであるが，グラフィックやサウンド面に多少問題があるのではないかという気がする。確かに原作通りに移植を行なうのも一つの手ではあるが，最近の国内のパソコンはかなりの性能を持っているので，それなりにこの2点について手を加え（もちろんゲーム内容はそのままにという意味で）れば，いままで以上に国内市場を騒がせることとなろう。今年移植される『レッドストームライジング』に期待したい。

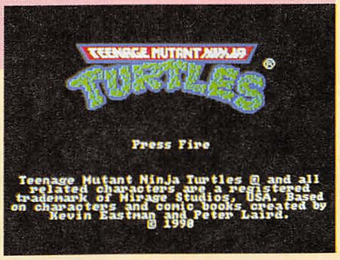


▲マイクロプローズ社の戦闘ヘリ・シミュレーター『ガンシップ』。そのデキは超一流である

新作ソフト Data Base

本コーナーでは，編集部が選んだおすすめの4本を紹介している。ゲーム・タイトル下の解説は，メーカー名／対応機種／価格を表す。なお，価格については，秋葉原にある海外パソコンとソフトの専門店「オークビレッジ」での価格を表す。

ティーンエイジ ミュータント ニンジャ TEENAGE MUTANT NINJA



・ULTRA GAMES
Amiga,
IBM-PC,
COMMODORE64
・8,000円

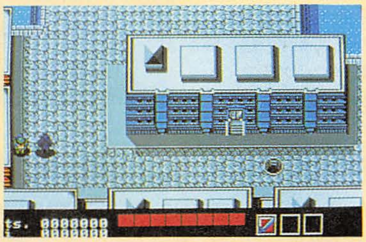
いまアメリカでは同タイトルの映画が大流行している。公開されてからの3日間の興行成績があの「バットマン」「ゴーストバスターズ2」に続く歴代3位というのだからものすごい。このストーリはといえば悪の組織にさらわれた人気女性キャスターAprilを，化学薬品を浴びて突然変異した4人の正義の味方，亀忍者（ミュータント・タートル）が救うというものだ。

もともと原作はかなり前からあり，このソフトもそれほど新しいとはいえないのだが，これだけアメリカで人気を博していることもあり，あえて紹介したわけだ。

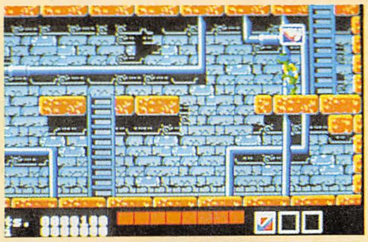
このソフトはアクション・ゲームになっており，全6面からなるステージを巡ってAprilを助けだすだけでなく悪の大本締めをやっつけるというのが目的。

プレイした感じでは普通のアクション・ゲームとあまり変わるところがない。ただ，4人いるキャラクターのうち1人がやられても，敵に捕らわれるだけで，助けだせば再びゲームに復帰するところがおもしろいといえばおもしろい。

耐久力回復のアイテムが原作では主人公達が大好きなピザだったり，敵のキャラクターもほぼ原作どおりらしいので，来年の日本での映画公開に備えてプレイ？してみるのも一興である。



▶ゲーム画面は大きくわけて二部構成。この地上部分と地下の横スクロール面である



◀マンホールから地下へ潜入。地下にも敵はいっぱい



◀任意にプレイ・キャラクターを選択し，変更することも可能。全体図も表示される

ワーテルロー

WATERLOO



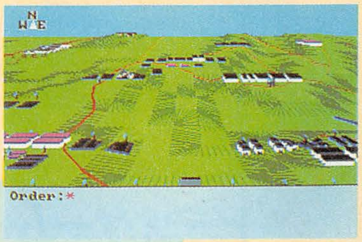
・SSI
IBM-PC,
Amiga,
Atari-ST
・10,000円

1日3時間しか眠らないことで，また皇帝としてヨーロッパを一時期制覇したことで有名なフランスの英雄ナポレオン。彼の最後の戦いをパソコン上で再現しようとしたのがこのソフト。実際にはナポレオンは負けてしまうのだが，プレイヤーの技量しだいでは歴史をひっくり返すことも不可能ではない。

さてこのソフト，シミュレーション・ゲームの老舗であるSSIの作品であるだけに，かなりのデキになっている。特筆すべきことは2点，指揮系統システムとその画面処理である。

指揮系統システムは当時の指揮の限界を表現したもので，プレイヤーはフランスのナポレオンかイギリスのウェリントンになるのだから部隊の隅ずみまで命令はくだせない。自分の配下にいる各指揮官に大まかなことを指令することで全体を把握するのだ。もちろん自分のいる場所から遠いところにいる部隊に対する命令にはいろいろと不都合が起こってくる。もどかしさも感じるが，自分の思いどおりに動かないところがかえっておもしろい。

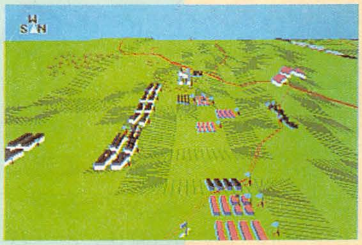
また画面処理であるが，写真を見てわかるとおり戦場を少し上から見た形になっている。ボードゲームのように平面図でないため，戦場にいる感じを十二分に味わうことができるだろう。



▲命令そのものは非常に簡単に入力できるが，それが部隊全体にスムーズに伝わるとは限らない



▲これが全体図。下のメッセージ部分からコマンドを入力する



▲横方向から部隊を眺める。砲兵部隊は攻撃するときちんと煙を吐いてくれるのだ

ロスト ダッチマン マイン

LOST DUTCHMAN MINE

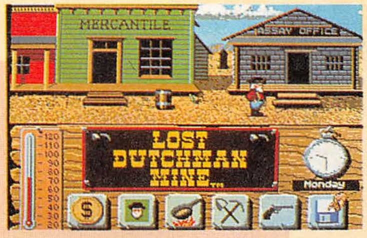


・INNERPRISE SOFTWARE INC.
・MAGHETIC IMAGES
Amiga,IBM-PC
・8,000円

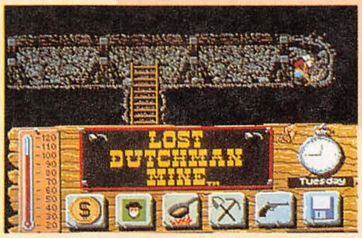
時は19世紀，ゴールド・ラッシュが吹き荒れるアメリカのアリゾナ。今や伝説となった大金鉱である「ロトスダッチマンマイン」の噂を耳にした1人の老人が黄金を求めてやってきた。プレイヤーはこの老人となり，金鉱を見つけだし，アメリカン・ドリームを実現しなければならないのだ。

プレイヤーははじめに鉄の皿を使って砂金をとり，それを元手に自分の身を守る拳銃や，採掘の道具を仕入れる。準備が整ったら金鉱捜しに出発だ。伝説の金鉱を捜しだすためにはあちこちに散らばった地図の切れ端をすべて集めなければならない。果たして金鉱は見つかるだろうか？

マウスとジョイスティック両方を使うという特異な操作形態だが，操作そのものは非常に楽である。当時の金鉱探索者の雰囲気を味わいたいという人にはうってつけのソフト。



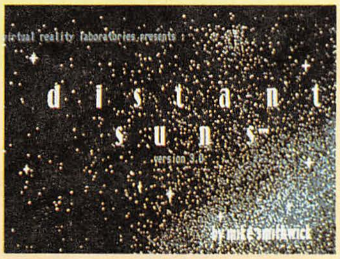
▲基本画面。ジョイスティックでキャラクターを動かしマウス・カーソルでコマンドを入力する



◀金鉱内で金を掘る。光っているところを採掘すると金塊が手にはいるのだ

ディスタント サンズ

DISTANT SUNS

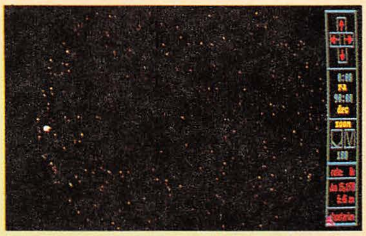


・Virtual Reality Laboratories INC.
Amiga
・12,000円

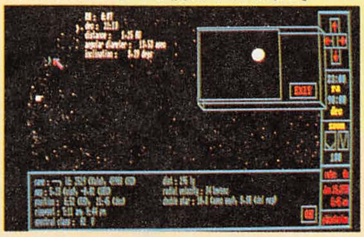
「東京には空がない」とは有名な言葉だが，パソコン上で広大な夜空を再現してしまうのがこのソフト。

2200（別売ディスクで9100）もの星達がディスプレイ上に展開するこのソフト，単なるプラネタリウム・ソフトにとどまらない。「ローカル・モード」では時間と場所選べるし，大気の汚れかたを4段階に指定できる。ニューヨークの空を指定すると汚れでほとんどの星は見えなくなる。テレスコープ（望遠鏡）もついており，この機能を使うことで星の姿をじっくりと眺め，そしてその星のくわしいデータを学ぶことも不可能ではない。

大きなディスプレイで部屋を真っ暗にしてこのソフトを動かせば，その美しさには思わず魅了させられてしまうだろう。専門的資料としても使えそうである。



▲基本画面。心休まるＢＧＭをかけ，部屋の電気を消せば楽しさ3倍



◀望遠鏡モードで拡大し，さらにその星の詳細を確認

VIDEO GAME!

ビデオゲーム

監修：やんま

今月の人気ソフト・ランキング

HOT★20

新作がいくつか顔をだしてきたが，上位にくい込むパワーを持っていたのは『戦場の狼II』と『パロディウスだ！』の２本だけ。他の新作はどれも10位までとどかず。

パズルゲームでは『コラムス』が強い。『テトリス』を抜き２位まで上昇。適度な難易度と，他のパズルゲームには見られない偶然性の高さがヒットの要因だと考えられる。

1 ファイナルファイト
前１位
カプコン／バイオレンス・アクション



2 コラムス
↑前６位
セガ／アクション・パズル



3 戦場の狼II
★
カプコン
シューティング・アクション



4 テトリス
前２位
セガ／アクション・パズル



5 パロディウスだ！
★
コナミ／横スクローク・シューティング



ピンボールをしよう！(1)

ピンボールのおもしろさ

ゲーム・センターの片隅に置いてあるピンボール。ビデオゲームをプレイしていて，何であんなのおもしろいんだろうって思ったことがあると思う。ためしにプレイしてみても，すぐに終わってしまう。ルールもよくわからない。それは初心者によくある食わずぎらいで，実際そう思ってもしかたのないことだと思う。ピンボールのおもしろさは何度かプレイしてみないとわからないものなのだから。

ピンボールのおもしろさの一つにアナログの勝負ってことがある。ビデオゲームのようにドットを合わせたり，パターンを作ったりすることはできない。昨日打てたボールでも，今日は打てないこともある。スピード，タイミング，角度，その他いろいろなこと（温度とか，湿度，運といったものまで）が影響しあってボールが動いている。これだけでもピンボールの奥の深さがわかってもらえたのではないだろうか。

ルールがむずかしいって声を聞くけど，じつはそんなむずかしいものではない。最初は覚えることが多いかもしれないが，一度覚えてしまえば，ほとんどのマシンで応用がきく。ほとんどんのフィーチャーがピンボール共通のものとなっているのだ。ルールを覚えて高得点を狙う。もっと効率の良い点の取りかたは？こうなったらもう君はピンボールからはなれられない。

最近のピンボールはどんどんハイテク化が進んでいて，おもしろいフィーチャーが増えている。PCMを使った楽しい効果音，BGMなども魅力の一つだ。

ぜひ，メンテナンスのいい店で，ピンボールの楽しさを発見してもらいたい。



新作ソフト Data Base

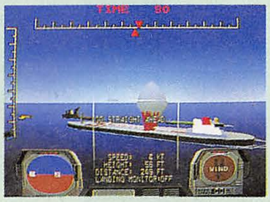
原則として，６月中に発売される予定のアーケード・ビデオゲームを紹介している。ただし，５月までに発売済みの作品でも，先月号の時点で資料がそろわなかったり，発売日程が決定していなかった等の理由で未紹介の物に関しては今月号で掲載している。

エアインフェルノ

タイトー／フライト・シュミレーション／価格未定／６月

世界で最も危険な仕事，救助ヘリコプターを題材にした体験シミュレーション・ゲーム。本格的なリアルタイム・フライト・シミュレーションで，画面はポリゴンで構成されている。操縦で前後左右に移動。左手のスティックで上昇・下降，両足のペダルで左右旋回，というように操作は本物ヘリコプターと同じように行なう。ヘリの動きをリアルに再現していて微妙な操作が必要とされる。

各面の最初に指令が表示され，時間内に実行すれば面クリアとなる。指令には，高層ビルやタンカーの火災を消したり，行方不明の科学者を救助したりするものがある。



アイレム・エア・デュエル

アイレム／縦スクロール・シューティング／業者価格 168,000円／６月下旬

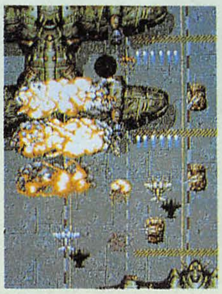
縦スクロールのパワーアップ・シューティング。２人同時プレイ可能。途中参加することもできる。

悪夢の天地異変からわずか数年。世界は突如として現れた秘密結社D.A.Sの侵略に脅かされていた。破滅寸前の防衛軍ではあったが，敵指令本部の極秘情報を入手，ただちに奪回作戦に臨んだ。ヘリとファイター。搭乗機の選択に人類の命運をかけて今，２人の戦士が飛び立つ。

ファイター（戦闘機）とヘリコプターの２種から自機を選ぶ。ファイターFG-40は前方向のみ射撃可能。ヘリコプターE－７０９はレバー操作でななめ方向に射撃することができる。

ショットと誘導ボムがあり，ショットはカプセルを取ることにより４段階までパワーアップ。誘導ボムは使用すると広範囲の敵にダメージを与え，敵弾を消す。発射後，レバーで左右に誘導することができる。

都市，基地，砂漠，海上など，全７ステージ。アイレムの美しいグラフィックは健在。





※先月お伝えしたナムコの『球界道中記』の発売バージョンは通信機能が付かないそうです。

トライゴン

コナミ/縦スクロール・シューティング/業者価格 148,000円/5月23日

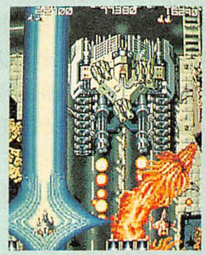
2P同時プレイ可の縦スクロール・シューティング。

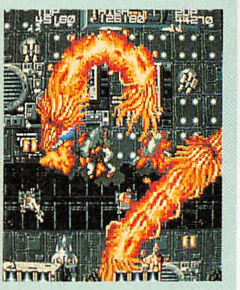
2020年に飛来した隕石は，じつは異星文明による人工物であった。それは意志を持つ人工脳であり，惑星侵略と改造が目的だったのだ。この人類最大の危機に人類最後の切札が投入されようとしていた。超プラズマ制御技術を応用した兵器を装備した試作戦闘機である。作戦名「トライゴン」。いま2機のスーパー戦闘機が発進する。

自機のショットは，フルオート連射の「バルカン」，広範囲に攻撃できる「スプレッド」のどちらかを持つことができる。同じアイテムを取り続けることによりそれぞれ5段階にパワーアップする。

また，アイテムを取ることにより強力な特殊攻撃をすることもできる。特殊攻撃は一直線に発射される「ライトニング・ソード」，ドラゴンの形をした「ドラゴンレーザー」の2種。敵の弾も消すことができる。

全9ステージ。2周エンド。コナミらしいハデな演出が随所に見られる。

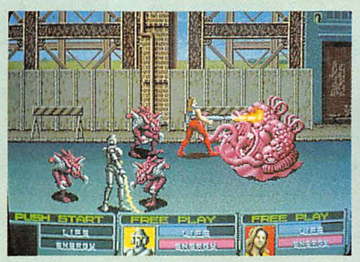


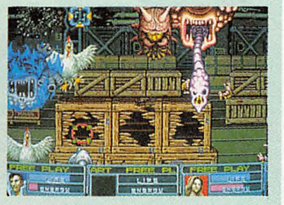


エイリアンストーム

セガ/アクション・シューティング/価格未定/5月24日

3人同時プレイ可能。ゴールデンアックス・タイプの横スクロール・アクション・シューティング。普段は屋台でホットドックを売っている「GORDON」，「KARLA」，「SCOOTER」の3人。だがエイリアンが出現した瞬間，彼らは優秀なエイリアンバスターに変身するのだ。3人のキャラクターはそれぞれ，何種もの強力な武器を持っていて，ショット・ボタンを押すだけで連続攻撃をしてくれる。また，エネルギーをためると画面内の敵すべてにダメージを与える特殊攻撃をすることも可能だ。





任意横スクロールの「アクション・シーン」，高速横スクロールの「ハイスピード・スクロール・シーン」，3Dシューティングの「3-Dシーン」，ストーリーに合わせて三つのシーンが交互に展開する。

敵エイリアンのグラフィックが気持ち悪い。システム18第2弾。

ボナンザブラザーズ

セガ/コミカル・アクション/価格未定/6月

2人のギャングがさまざまな建物（銀行，大富豪邸宅，宝石店，デパートなど）に忍び込み，ガードマン等からの攻撃をかわしながら，お金や宝石を盗みだすというもの。8方向レバー・2ボタン（ショット＋ジャンプ）。画面2分割による2P同時プレイ可。それぞれの画面は独立してスクロールする。

建物の中は奥行きがあり，ガードマン，犬などに見つからないよう，柱，階段などの障害物に隠れることができる。柱に隠れ，敵のスキを見計らって，攻撃，といったように，これを利用した作戦プレイも可能だ。





12ステージ＋4ボーナス・ステージ。途中参加，コンティニュー可。

背景，キャラクターのデザインはCGを意識したこれまでにない新鮮な雰囲気。キャラクターのこまかい動きがとてもおもしろい。システム24。

その他の新作情報

アイレムからは，横スクロールのコミカル・アクション・ゲーム**『大工の源さん』**の発売が7月に予定されている。

大工の源さんの自宅が，悪徳商法のブラック・カーペンター黒木(くろもく)組につぶされてしまった。源さんは復讐のために旅立つ，といった内容。

酒や，ばか力石を取ると源さんはパワーアップすることができるぞ。

コナミからは，**『ティーンエイジ・ミュータント・ニンジャ・タートルズ』**の発売が予定されている。アメリカでは映画もゲームも大ヒット。4人の亀忍者がダウンタウンに住みついているフットクラン一味をやっつけていく，といった内容。4人同時プレイ可で，それぞれがちがう武器（剣，棒，ヌンチャク，サイ）を持っている。

7月発売予定。

SNKのNEO・GEO（MVS）では，6月初旬に**『マジシャンロード』**を発売する予定。横スクロール。サイドビューのアクション・シューティング・ゲーム。魔術師エルタを操り，八つの魔導書の封印を集める。

ランキング

6 スーパーモナコGP　前5位
セガ/F-1ドライブ・シミュレーション



7 ハテナ?の大冒険 アドベンチャークイズ2　↑前8位
カプコン/冒険クイズ



8 ファイナルラップ　↑前9位
ナムコ/F-1ドライブ・シミュレーション



9 ビーストバスターズ　前4位
SNK/スプラッターSFガン・シューティング



10 WGP　↑前13位
タイトー/バイクレース・シミュレーション



順位	タイトル	メーカー/ジャンル	前回
11	ウィニングラン鈴鹿GP	ナムコ/F-1ドライブ・シミュレーション	↑前15位
12	麻雀大予言(タロット麻雀)	ビデオシステム/占いの館風脱衣麻雀	★
13	ラインオブファイアー	セガ/3Dガン・シューテイング	★
14	1941	カプコン/縦スクロール・シューテイング	前3位
15	M.V.P.	セガ/スポーツ・シミュレーション	↑前17位
16	メジャータイトル	アイレム/スポーツ・シミュレーション	★
17	エイリアンズ	コナミ/SFアクション・シューテイング	★
18	G-LOC	セガ/ドッグファイト・シミュレーション	★
19	クラックス	ナムコ/ATARI/アクション・パズル	前18位
20	クルードバスター	データイースト/SF格闘アクション	★

『戦場の狼II』が2位に入っているが，長期に渡るランクインは困難と思われる。

同時期に発売される縦スクロール・シューティング，『雷電』，『エアデュエル』，『トライゴン』。プレイヤーは何を基準にコインを入れるのか？ゲーム内容が非常に似ているだけに，とても気になる。『ボナンザブラザーズ』のインカムがどうでるかも楽しみ。

Family Computer

ファミコン

監修:手塚一郎

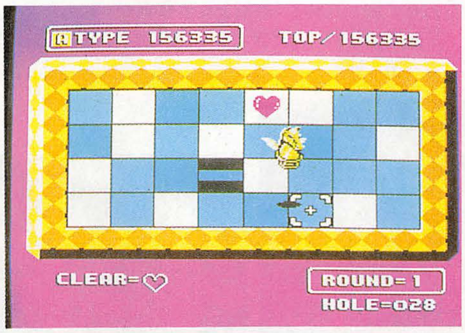
ディスク・システムは、まだまだおもしろい!?

年内発売の見通しもつき盛りあがるスーパーファミコンとは反対に下降線をたどるディスク・システム。発売当時は半導体技術の未発達から，ロム・カセットの3倍の容量（1メガ）を持ち，書き替えおよび記憶が可能な媒体として注目をあびたが，その後の技術の進歩から，それらの利点はことごとくロム・カセットに奪われ，人気が衰退の一途をたどることになってしまったのだった。

ところが，ここにきて再びディスク・システムが脚光をあびはじめた。ハドソンの『ボンバーマン』やナムコの『ゼビウス』，『パックマン』，そして『ギャラガ』などが書き替えとして再リリースされることが決まったのである。加えて，あの『テトリス』の作者パジトノフ氏の新作『ナイトムーブ』の登場（6月5日発売。書き替えは同22日）。さらに糸井重里氏率いるエイプが，いくつかのAVGなどをプロデュースするという情報もある。これならば，ディスク・システムの人気が再燃しないとは言い切れない。

ディスク・システムの出荷台数は300万台を越えており，これを最初から搭載しているツイン・ファミコンを考えると400万台以上が普及していると思われる。他のホビーマシンなど問題にならないわけだ。これを捨てておくのは少々もったいない。ぜひとも，ディスクの素晴らしさを再認識させられるような作品を期待したい。

▼『ナイトムーブ』（任天堂）



▼『ゼビウス』（ナムコ）



今月の人気ソフト・ランキング

HOT★20

スクウェアの『ファイナルファンタジーIII』が初登場にして『ドラゴンクエストIV』を抜き，今月のトップとなった。この二つを追うのは『SDバトル大相撲〜』と『ウルトラマン倶楽部2〜』。なつかしのヒーローたちがファミコンで蘇る！ ゲームとしての完成度の高さもヒットの要因だろう。『ファイアーエムブレム』は，まずまずのスタートといったところ。

1 ファイナルファンタジーIII
スクウェア
8,400円



2 ドラゴンクエストIV
エニックス
8,500円



3 SDバトル大相撲・平成ヒーロー場所
バンプレスト
6,300円



4 ウルトラマン倶楽部2 帰ってきたウルトラマン倶楽部
バンダイ
6,000円



5 テトリス
BPS
4,900円



新作ソフト Data Base

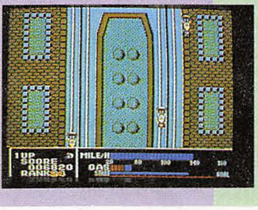
原則として，6月8日から7月7日までに発売される予定のファミリーコンピュータ用ソフトを紹介している。ただし，各メーカーの事情により発売が延期されることもある。ゲーム・タイトル下の解説は，メーカー名／ジャンル／価格／発売日を表す。

ダッシュ野郎

カセット ア・移植

ビスコ／アクション／5,800円／6月15日

同名のアーケードからの移植。アメリカ大陸を舞台にくり広げられるバイクレース。各ステージの入賞順位によってはチューン・アップすることもできる。

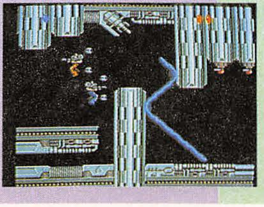


ファイナルミッション

カセット

ナツメ／シューティング／5,800円／6月22日

サイドビューのシューティング・ゲーム。自機（人間型）の上下にはオプションがついており，使い方が凝っている。ハードを超越した演出は圧巻。

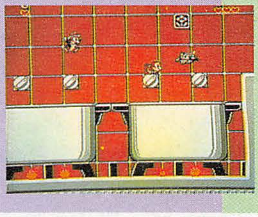


チップとデールの大作戦

カセット

カプコン／アクション／5,800円／6月8日

同名アニメのゲーム化。落ちている物を拾い，敵に投げつけて進んでいくサイドビューのアクション。カプコンらしいキビキビとした動きが特徴である。

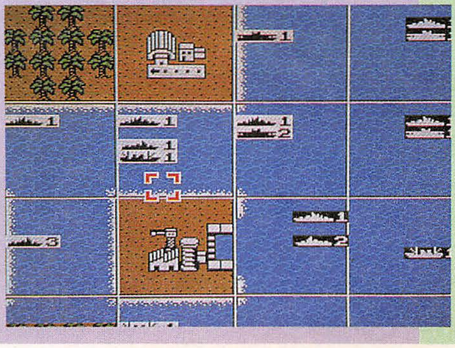


バトルフリート

カセット

ナムコ／SLG／5,900円／6月22日

ナムコの新作は海戦シミュレーション・ゲーム。シナリオは，ショートが四つ，ロングが四つの合計8本入っており，初心者から上級者まで幅広くカバーしている。戦闘シーンにアクションの要素が採用されているのが特徴。また，索敵モードにより，ゲーム中の緊張感を持続させることにも成功している。



迷宮島

カセット
ア・移植

アイレム／アクション／5,800円／6月29日

同名のアーケードからの移植。氷上を舞台にくり広げられるパズル・アクション。キャラクターはかわいいが，難易度は高く，長く遊べそうな1本である。



燃えろ!柔道うぉりあーず

カセット

ジャレコ／スポーツ／5,600円／6月29日

オリンピックに出場し，金メダル獲得を目指すスポーツ・ゲーム。世界中の道場で修行を積むことで体力を増やしたり，技を習得したりする。必殺技もあり。



水滸伝　天命の誓い

カセット
パ・移植

光栄／SLG／11,800円／6月29日

255人の登場人物と4本のシナリオを誇る歴史シミュレーション・ゲーム。ストーリー性が高い。また，火計などの攻撃も可能なので多彩な戦闘が楽しめる。

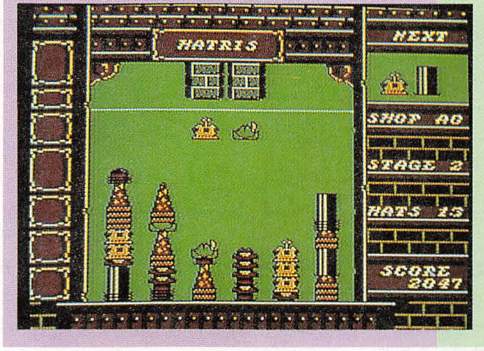


ハットリス

カセット
海・移植

BPS／アクションパズル／5,500円／7月6日

『テトリス』の作者としてお馴染みのアレクシィ・パジトノフ氏の新作がコレ。上から落ちてくる帽子をうまく積んでいくゲーム。同じ帽子を五つ重ねて積むと消すことができる。同名のアーケード版がゲーム・センターで稼動中。ファミコン版のちがいはステージ（速さ）とショップ（高さ）の選択の有無だけである。

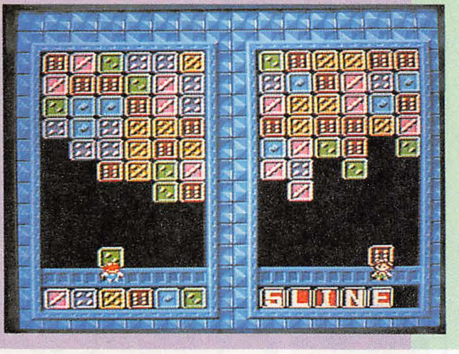


パラメデス

カセット

ホット・ビィ／アクションパズル／5,500円／7月6日

サイコロを用いたパズル風のアクション・ゲーム。自分のサイコロの目を落下してくるそれに合わせて消していくのだが，その消し方に麻雀でいうところの役があり，一発逆転を楽しむことができる。ゲームのモードは三つ。通常の1人プレイと対戦に加え，トーナメントまである。ルールは簡単だが奥はかなり深い。

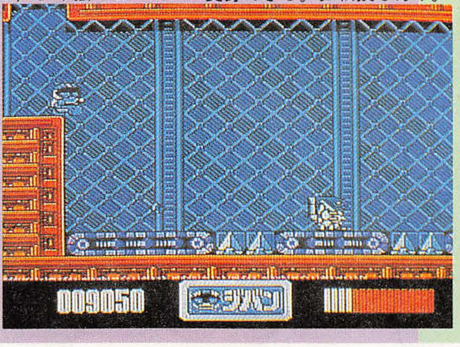


SDヒーロー総決戦 倒せ悪の軍団

カセット

バンプレスト／アクション／6,300円／7月7日

お馴染となったSDヒーローたちが活躍するアクション・ゲーム。登場するのは仮面ライダーやウルトラマン，ガンダム，宇宙刑事シャイダーなど。最終ステージ以外ならどこからでもスタートできる親切設計なので誰もが楽しむことができそう。アイテムを入手すると，より強いヒーローへ変身できる。必殺技もあり。

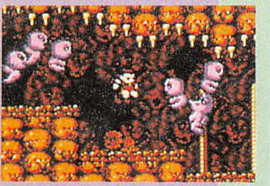


魔天童子

カセット

クエスト／アクション／6,500円／7月6日

魔天妖怪を退治すべく魔天童子が活躍するサイドビューのアクション。剣を使い，敵を倒していく。コインを集めると途中のショップで買物ができる。



アフターケア

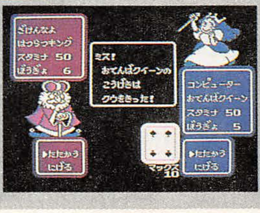
ここでは先月号のリスト（5月8日〜6月7日発売予定）からもれてしまった作品を紹介していく。

キャッスルクエスト

カセット

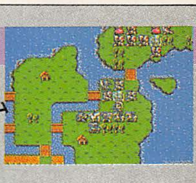
ハドソン／SLG／5,800円／5月18日発売

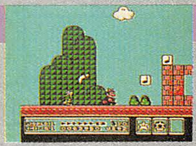
将棋を彷彿とさせる新型のシミュレーション・ゲーム。ゲームの進行やルールなどを実際の画面と対比させながら説明してくれるマニュアル・モードの採用がうれしい。駒（キャラクター）はファンタジー風で，出世（いわゆる転職）もできる。





順位	タイトル	メーカー	価格
6	ファイアーエムブレム	任天堂	6,000円
7	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂	6,500円
8	忍者龍剣伝II	テクモ	5,900円
9	ファミスタ'90	ナムコ	5,800円
10	ドラゴンクエストIII	エニックス	5,900円











順位	タイトル	メーカー／価格
11	ベストプレープロ野球II	アスキー／6,800円
12	摩陀羅	コナミ／8,500円
13	ダウンタウン熱血物語	テクノスジャパン／5,900円
14	ドラゴンボール3 悟空伝	バンダイ／6,800円
15	熱血高校ドッジボール部〜サッカー編〜	テクノスジャパン／5,900円
16	ドラゴンクエスト	エニックス／5,500円
17	デジタルデビルストーリー女神転生II	ナムコ／7,800円
18	信長の野望・戦国群雄伝	光栄／11,800円
19	クォース	コナミ／4,900円
20	仮面の忍者花丸	カプコン／5,800円

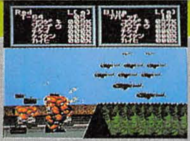
今月発売のソフトの中で有望なのは『バトルフリート』『水滸伝』あたり。どちらもSLGだが，初心者からマニアまで幅広く楽しませてくれるであろう。『ハットリス』もヒットの予感はあるが，アーケード版が今ひとつパッとしないことから不安が残る。それに引き換え『パラメデス』は根強いファンが出てきそう。口コミで広がるかもしれない。

監修：ベニー松山

今月の人気ソフト・ランキング HOT★20

『フォーメーションサッカー・ヒューマンカップ'90』が初登場の第1位。PC初のサッカーゲームということもあるのだろうが，かつてゴルフと野球以外のスポーツゲームがこれほどの勢いを持った例はなかったのでは？　2位はCD-ROMながら順当な『スーパー大戦略』。ただし今月は『源平討魔伝』が品切れ状態にあることを明記しておこう。

順位	タイトル	メーカー	価格
1	フォーメーション・サッカー ヒューマンカップ'90	ヒューマン	5,500円
2	スーパー大戦略	マイクロキャビン	6,500円
3	パワードリフト	アスミック	6,900円
4	スプラッターハウス	ナムコ	6,800円
5	ネクロスの要塞	アスク講談社	6,800円




MSXに続き、PCゼビウスも伝説(サーガ)へ

『ゼビウス』がゲームセンターに登場したのは1982年のこと。サイクルの早いゲーム業界においてはもはやオールディーズと呼ばれるほど昔のシューティングであるにもかかわらず，この作品の知名度は現在でも極めて高い。それと言うのもファミコンからX68000に至るまで，移植されなかったメジャー機種はないというほど多くの移植版『ゼビウス』が絶えず誕生し続けてきたからだ。

そんなビッグタイトルだけに，このPC版の発売は少々間が開き過ぎた感があるのだが，そのぶん単なる業務用の移植には留まっていない。タイトル『ファードラウト伝説(サーガ)』が示している通り，業務用を忠実に再現したアーケードモードとパワーアップシューティングとなるファードラウトモードの，システムが異なる2種類のゲームがひとつになっているのである。この形式は1988年発売のMSX2版（同タイトル）がすでに取っているが，PC版はそれを含めた全てのバージョンのストーリーを内包している点が実に興味深い。

誕生から8年。この最新作をもって，『ゼビウス伝説』は終止符を打ちのであろうか──。



新作ソフト Data Base

原則として，6月8日から7月7日までに発売される予定のメガ・ドライブ用ソフトを紹介している。ただし，各メーカーの事情により，発売が延期されることもある。ゲーム・タイトル下の解説は，メーカー名／ジャンル／価格／発売日を表す。

CD-ROMマガジン　ウルトラボックス　CD-ROM

ビクター音楽産業／CD-ROMマガジン／4,800円／6月15日

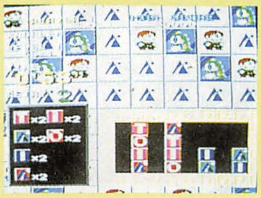
CD-ROMを雑誌化するというコンセプトで，13種ものコーナーを詰め込んだ意欲ソフト。イカ天の前審査員で，マイクパフォーマンスでもお馴染のプロレスラー・ラッシャー木村の占いコーナーや，PCエンジンの全ソフトデータ，読者参加コーナーなどがあり，年4回の定期刊行予定。



パズニック　ア・移植

タイトー／パズル／5,900円／6月29日

先日パソコン版も発売になったパズルで，同種のブロックを隣接させて消滅させ，制限時間内に全てのブロックを消せれば面クリア。模様はタイトーキャラ。



ヴェイグス　パ・移植

ビクター音楽産業／アクション／6,700円／6月15日

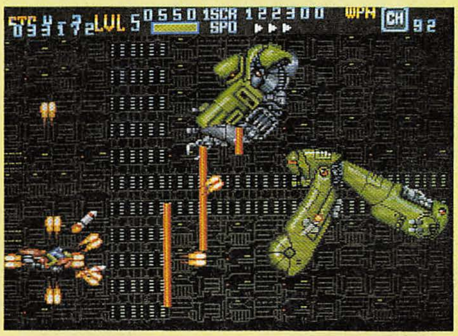
ゲームアーツから発売されたパソコン版の移植。自機・ヴェイグスはアームショット，パンチ，ボディーショットの3種の武器を装備しており，ステージクリア時に得られるユニットを配分してこれらやジャンプ時のバーニア，シールドを強化していく。左右反転中は無敵状態となる点が特徴。



ダウンロード

NECアベニュー／シューティング／6,800円／6月22日

〝ダウンロード〟よって人間の脳をコンピュータ内に保存できるようになった近未来の東京を舞台に，それに伴うトラブルを解決するサイバーダイバー・シドが武装バイクを駆ってコンピュータ・ウィルスと戦う異色シューティング。全6ステージで，各クリア時にビジュアル・シーンも用意されている。



うる星やつら STAY WITH YOU CD-ROM

ハドソン／AVG／6,500円／6月29日

アニメ放映が終了し，コミックが完結して数年を経た現在も熱烈なファンを持つ『うる星やつら』のPC版オリジナルAVG。CD-ROMの特性を生かしたアニメーションや，TVシリーズで馴染みの深い声優の起用など，ファンにとっては見逃せない要素が詰め込まれた一作と言える。



ゼビウス・ファードラウト伝説 ア・移植

ナムコ／シューティング／5,500円／6月29日

往来の大ヒット・ビデオゲームを完全移植したアーケード・モードに，全くシステムの異なるファードラウト・モードを持つPC版ゼビウス。後者は業務用とは対照的なパワーアップシューティングで，4ステージ22エリアを突破してガルボザ・ガンプを破壊するのが最終目的。前半2ステージは自機が異なる。



麻雀学園マイルド 東間宗四郎登場

フェイス／麻雀／7,980円／6月下旬

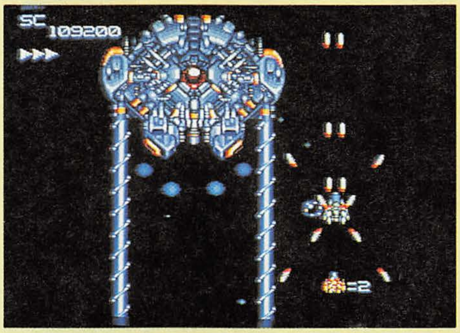
今や稀少ソフトとしてプレミアがついてしまった麻雀学園のマイルド・バージョン。アダルトなグラフィックの表現がマイルドになったので18歳未満も可？



スーパースターソルジャー

ハドソン／シューティング／6,500円／7月6日

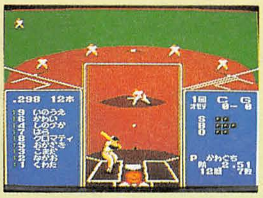
ファミコンで発売された『スターソルジャー』のPC版ながら，趣きはむしろ昨年のヒット作『ガンヘッド』の系統と言うべきパワーアップ・シューティング。ハドソン恒例の夏休み全国キャラバンの'90公式認定ソフトである。4種の武器のうち，初期装備をパワーアップさせていくと前作の最強型になるのが懐しい。



これがプロ野球'90

インテック／SLG／5,800円／6月下旬

PC初の実名野球ゲームとして話題を呼んだ前作の90年度版。監督もしくは選手1名のみを操作するというシステムをそのままにデータが更新されている。



迷宮のエルフィーネ CD-ROM

日本テレネット／AVG／6,780円／7月6日

アイドル西村知美がメイン・キャラクターとなるAVGながら，あえて写真を取り込まずにアニメキャラクタ一化した作品。オモチャの国や精霊の国が存在する妖精の世界を冒険し，アクションやパズル要素を取り入れたイベントをクリアしていく。彼女が歌う挿入歌にはアニメーションによる振り付けもあり。



最後の忍道 ア・移植

アイレム／アクション／7,000円／7月6日

難易度の高さでマニアを泣かせたビデオゲームの移植版。主人公の技忍・月影を操作し，全7ステージに待ち受けるボスキャラを倒していく忍者アクション。妖刀霧正（刀），渦葉（手裏剣），雷竹（爆弾），昇龍鎖（鎖鎌）の4種を自在に切り替えて使うことができ，分身アイテムでオプションもつく。



アフターケア

■発売日変更情報……6月上旬予定だった『シンドバット・地底の大魔宮』（アイ・ジー・エス）は6月2日に決定。延期の続いていた『ソル・ビアンカ』（メサイヤ）は6月29日に決定したが，果たして⁉

---

6 青いブリンク ハドソン 6,200円



7 バルンバ ナムコ 6,800円



8 熱血高校ドッジボール PC番外編 ナグザット 5,800円



9 ニュートピア ハドソン 5,800円



10 スーパーダライアス（CD-ROM） NECアベニュー 6,800円



順位	タイトル	メーカー	価格
11	スペースインベーダー	タイトー	5,800円
12	スーパー桃太郎伝鉄	ハドソン	5,800円
13	チェイスHQ	タイトー	6,600円
14	ファイナルラップ	ナムコ	6,200円
15	源平討魔伝	ナムコ	6,800円
16	上海II	(CD-ROM) ハドソン	5,800円
17	コズミックファンタジー	(CD-ROM) 日本テレネット	6,780円
18	天外魔境ジライヤ	(CD-ROM) ハドソン	7,200円
19	イースI・II	(CD-ROM) ハドソン	7,800円
20	PC原人	ハドソン	5,800円

今月発売になるソフトを見ると，困ってしまうと同時に実に嬉しい。今後チャートの首位を奪いそうなタイトルが多過ぎて，予想が立てにくいほどなのだ。『ダウンロード』『ゼビウス・ファードラウト伝説』『スーパースターソルジャー』の3シューティングだけ取ってみても群雄割拠の趣きがある。『うる星やつら』の前人気もあなどり難し。

MEGA DRIVE

メガドライブ

今月は粒ぞろいだね

今月メガドライブ用のソフトは4本発売される予定だ。中でも『サンダーフォースIII』はメガドライブ・ユーザーの注目の的ではないだろうか。前作がなぜ好評であったのかをメーカーが読みまちがえさえしなければ，期待が裏切られることもないだろう。

また，『テトリス』路線のパズルゲーム『コラムス』も高い売り上げを記録するのではないだろうか。結局未だ発売されていないメガドライブ版『テトリス』のようなことにはならないと思うが。

監修：MUNEPI♬

今月の人気ソフト・ランキング HOT★10

順位	タイトル	メーカー／価格
1	ファンタシースターIII	セガ／8,700円
2	アフターバーナーII	電波新聞社／6,900円
3	ファイナルブロー	タイトー／6,800円
4	ソーサリアン	セガ7,000円
5	ニュージーランドストーリー	タイトー／6,800円
6	スーパーリアルバスケットボール	セガ／6,000円
7	重装機兵レイノス	NCS／6,200円
8	ゴールデンアックス	セガ／6,000円
9	ザ・スーパー忍	セガ／6,000円
10	ダーウィン4081	セガ／6,000円

新作ソフト Data Base

原則として，6月8日から7月7日までに発売される予定のセガ・メガドライブ用ソフトを紹介している。ただし，各メーカーの事情により，発売が延期されることもある。ゲーム・タイトル下の解説は，メーカー名／ジャンル／価格／発売日を表す。

大旋風

ア・移植

セガ／シューティング／6,000円／6月23日

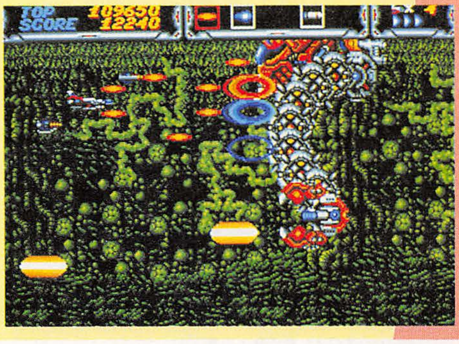


縦スクロール・シューティング。"ヘルパー"と呼ばれるオプションが特徴的。ボタンを押すと6機現れ，再度ボタンを押すと敵めがけて突撃していく。

サンダーフォースIII

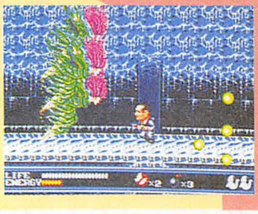
テクノソフト／シューティング／6,800円／6月8日

前作『サンダーフォースII MD』はX68kからの移植であったが今度はメガドライブのみの発売。トップビューの画面の8方向スクロール面がなくなり，サイドビューの画面の横スクロール面のみの構成になった。全8ステージだが，ステージ・セレクトが可能である。パワーアップ・システムは前作に近い。



ゴーストバスターズ

セガ／アクション／6,000円／6月30日



お化け退治を頼まれたゴーストバスターズ達。特定のゴーストを倒すと依頼人から謝礼がでる。お金を貯めて装備をパワーアップさせることも可能。

コラムス

セガ／パズル／6,000円／6月30日

縦に3個連なった宝石を積み重ねていくテトリス・タイプのパズル。同じ種類の宝石が縦横斜めに3個以上並ぶと消える。セガのオリジナル・モードあり。



LYNX

リンクス

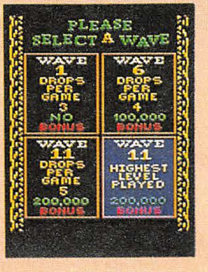
監修：MUNEPI♬

リンクス用のソフトの発売予定が変わった。新しい日程は右の表のとおり。

クラックス

ムーミン／パズル／4,300円／6月30日

画面の奥のほうから転がってくる色付きのタイルをパドルで受けとめ，画面下の5×5のマスに落としていく。同じ色が縦横斜めにそろうと画面から消える。



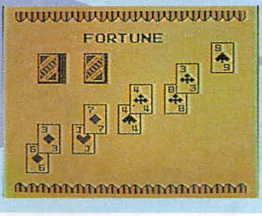
7月	Ms.パックマン	アクション
	ゼノフォーブ	シューティング
	スライムワールド	アクション
	3Dバラージ	ブロック
	ペーパーボーイ	アクション
	ロードブラスター	ドライブ
8月	ランページ	アクション
	ザーラーマーシナリー	
	ライガー	アクション
	グリッドランナー	
	トーナメント・サイバーボール	スポーツ
9月	スーパーサッカー	スポーツ
	ニンジャガイデン	アクション
	49er'sフットボール	スポーツ
	ヴィンディケーター	シューティング
	レッドバロン	シューティング
	チェッカーフラッグ	ドライブ
10月	ターボサブ	
	720°	アクション
	A.P.B	
11月	ジャンクヤード・ドッグ	
12月	ジャングルボール	
未定	スイムスーツ・Vボール	スポーツ
	マスターズ・ゴルフ	スポーツ
	スティールホーム	
	タイムロード	
	スーパーホッケー	スポーツ
	ピンボールシャッフル	

新作ソフト Data Base

原則として，6月8日から7月7日までに発売される予定のゲームボーイ用ソフトを紹介している。ただし，各メーカーの事情により，発売が延期されることもある・ゲーム・タイトル下の解説は，メーカー名／ジャンル／価格／発売日を表す。

カードゲーム

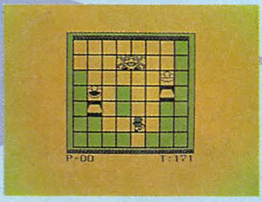
ココナッツジャパン／カード／3,400円(税込)／6月15日



ポーカー，ブラック・ジャック，ページワン，そしてトランプ占いの4種類のカードゲームを楽しめる。占い以外はケーブルを使って対戦できる。

ファニーフィールド

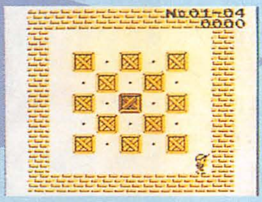
エス・エヌ・ケイ／パズル／3,090円／6月15日



床に敷き詰められたパネルをすべて裏返せば面クリア。オセロのように同じ色にはさまれたタイルは自動的に裏返る。敵の倒しかたもさまざま。対戦可能。

倉庫番2　バ・移植

ポニーキャニオン／パズル／3,090円（税込）／6月22日

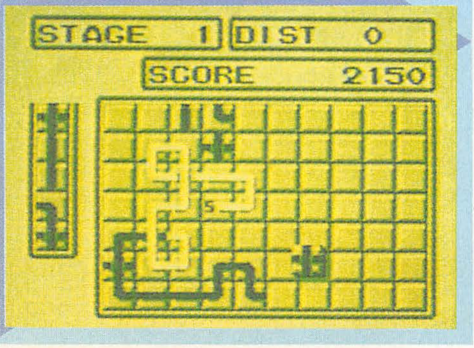


倉庫の中に散らばる荷物を押して，所定の位置に片付けるというおなじみのパズルゲーム。ユーザーから募集した面など，全130面が用意されている。

パイプドリーム　海・移植

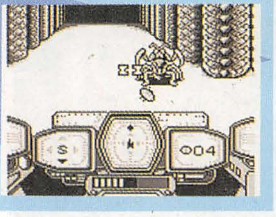
ビーピーエス／パズル／3,090円（税込）／7月3日

スタート地点から数種類のパイプをつなげていき，一定数のパイプに水を流せばステージ・クリア。つぎにどの種類のパイプがでてくるかは『テトリス』のブロックのように，ランダムである。パイプには交差しているものや，一方通行のもの，タンクになっていて時間稼ぎができるものなどがある。対戦可能。



コスモタンク

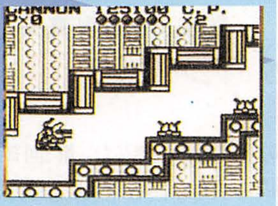
アトラス／シューティング／3,500円（税込）／6月8日



五つの惑星の洞窟内に潜む敵を倒していく。ゲーム中の状況に合わせ，トップビューの2種類の2D画面と3D画面，メッセージ画面に切り替わる。対戦もあり。

メカ生体ZOIDS ゾイド伝説

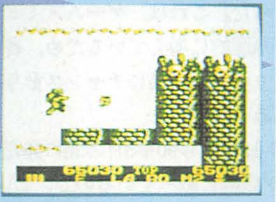
トミー／シューティング／3,000円(税込)／6月15日



自機は通常武器と特殊武器を装備。共和国か帝国，二つの勢力のどちらかに組して戦う。草原，山岳，洞窟，基地などのステージが用意されている。対戦可。

ブライファイター

タイトー／シューティング／3,400円（税込）／6月27日

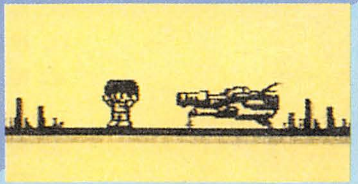


4方向と8方向の二つのスクロール・タイプの面が存在する。自機の攻撃方法はアイテムによって変更可。同じ武器を取り続けるとより強力に。隠し面あり。

バリーファイア

東映動画／シューティング／3,200円（税込）／6月29日

縦スクロールタイプのシューティング・ゲーム。全体マップで最初のステージを決定する。つぎからはそこに隣接した地域へと攻め込み，すべての地域を制圧していく。各ステージではボスを倒せばクリア。戦闘地域の間にはボーナス・ステージがあることも。最終ステージでは今までのボスキャラが総登場。対戦も可。



アフターケア

先月号（5月8日～6月7日発売）でもれてしまった作品をここで紹介する。

あやかしの城

セタ／RPG／3,500円（税込）／5月25日



3Dダンジョン・タイプのRPG。主人公は信長の配下の忍者はやぶさ。朱雀殿，玄武殿，白虎殿などと名付けられた城内を戦い進み，陰陽師・芦屋道満を倒せ。

GAME BOY ゲームボーイ

監修：MUNEPI♬

今月の人気ソフト・ランキング HOT★20

順位	タイトル	メーカー／価格
1	レッドアリーマー	カプコン／3,300円
2	SDガンダム戦国伝・国盗り物語	バンダイ／3,500円
3	スーパーチャイニーズランド	カルチャーブレーン／3,300円
4	テトリス	任天堂／2,600円
5	クイックス	任天堂／2,600円
6	バットマン	サン電子／3,400円
7	スーパーマリオランド	任天堂／2,600円
8	魔界塔士SAGA	スクウェア／3,500円
9	サッカーボーイ	EPICソニー／2,980円
10	クォース	コナミ／3,300円
11	SDルパン三世	バンプレスト／3,300円
12	デットヒートスクランブル	コピアシステム／3,300円
13	ネメシス	コナミ／3,500円
14	ドラキュラ伝説	コナミ／3,300円
15	役満	任天堂／2,600円
16	モトクロスマニアックス	コナミ／2,900円
17	ブロディア	トンキンハウス／3,000円
18	ゴルフ	任天堂／2,600円
19	ベースボール	任天堂／2,600円
20	ソーラーストライカー	任天堂／2,600円

GAME MUSIC
ゲーム・ミュージック

監修：幸運私真矢

☆第2回日本ゲームミュージック大賞早くも開催！

2月号で投票，3月号で発表と，大盛況のうちに幕を閉じた，第1回日本ゲーム・ミュージック大賞。読者のみならず，業界関係者にも評判は良く，日本ではじめてのゲーム・ミュージックに対する権威ある賞として，第一歩を踏みだした感じだ。

それを受けて，第2回日本ゲーム・ミュージック大賞が，早くも今月号で投票，来月号で発表されることになった。これは，ゲーム・ミュージックのアルバムの発売タイトル数が飛躍的に増えているため，各年度を上半期と下半期の2回にわけて，より多くの作品にチャンスを与えようという編集部の方針によるものである。

今回のノミネート対象となるのは，89年12月から90年5月の間に発売された全65作品。くわしくは，249ページ以降に載っているので，1人でも多くの読者に審査員として参加していただきたい。

客観的に予想をするなら，本命は，CDヒット・チャートで2か月連続No.1というGM史上初の快挙をなしとげた『交響組曲ドラゴンクエストIV』(アポロン)。それに対して，『グラディウスIII』『ドラゴンスレイヤー』といったキングの2大レーベル，『ファイナルファイト』『Game Music Best of The Year 1989』を擁(よう)するサイトロン勢がどこまで肉薄できるか。また，前回の大賞を受賞した古代祐三作の第2弾『ザ・スーパー忍&ワークス』の動きは……？

非常に楽しみな賞争いとなりそうだ。

●第1回日本ゲーム・ミュージック大賞・ベスト10

順位	タイトル
1位	ザ・スキーム／古代祐三（アルファレコード）
2位	ナムコ・ゲーム・サウンド・エクスプレスVOL.1『ワルキューレの伝説』(ビクター音楽産業)
3位	ミュージック・フロム・イースIII（キングレコード）
4位	ダライアスII／ZUNTATA（ポニーキャニオン）
5位	ザ・ボーカル・フロム・イース（キングレコード）
6位	ファルコム・スペシャルBOX'89（キングレコード）
7位	ワンダラーズ・フロム・イース・スーパー・アレンジ・バージョン（キングレコード）
8位	スーパーソニックチーム／S.S.T.BAND（ポニーキャニオン）
9位	スナッチャー（キングレコード）
10位	マザー（CBS/SONY）

☆NEO・GEOは音楽にだってパワー全開！

画期的なレンタル・システムでアーケード・ゲーム業界に波紋を投げかけているSNK社のNEO・GEOであるが，GMのジャンルにおいても，その影響力は小さからぬものとなりそうである。なにしろ音源だけを見ても，PCM7音，FM4音，PSG3音，ノイズ1音の計15音。サンプリング・レートも，5kから55kの間の可変と，音楽ファンにはたまらないハードと言えそうだ。

そのNEO・GEOの音のすごさを確認してほしいという主旨で6月21日に発売されるアルバムが，『NEO・GEOサウンド・パワー』(ポニーキャニオン)。アレンジは一切なしで，すべてNEO・GEOの原音で構成された1枚だ。

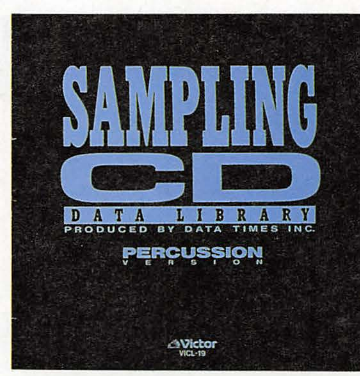
「臨場感を伴った，映画的な音楽を作っていきたいですね。これまでのGMのカテゴリーを変えることも，NEO・GEOなら十分に可能だと思うんです」と，SNKの企画開発部の中井氏は語る。



アルバムの収録スタジオ近くの喫茶店で，SNKスタッフから話をうかがう。熱いぜ！

☆ビクターより，サンプリングCDシリーズ発売

ベーマガ読者には自分の手でミュージック・プログラムを作る人も多いだろうが，そんな人なら涙を流して喜びそうなCDがビクター音産より発売された。タイトルは『サンプリングCD・データ・ライブラリー』。さまざまな音が収録されていて，それをキミのパソコンでサンプリングすることが可能なのだ。希望の音源データの選曲ナンバーを選ぶと，カウベルの音で2小節間の収録タイミング・クリックを鳴らしたあとに再生するという凝(こ)りようがうれしい。現在，パーカッション編，ドラム編，ベース編，ギター編の4種類が発売中。



今月のGMヒットチャート情報

（ミュージック・ラボ調べのCD TOP200チャートによる）

●4月第4週
- 7位 交響組曲ドラゴンクエストIV（アポロン）
- 82位 パーフェクト・コレクション・ドラゴンスレイヤー（キングレコード）

●4月第5週
- 24位 交響組曲ドラゴンクエストIV（アポロン）
- 140位 パーフェクト・コレクション・ドラゴンスレイヤー（キングレコード）

●5月第1週
- 31位 交響組曲ドラゴンクエストIV（アポロン）
- 194位 パーフェクト・コレクション・ドラゴンスレイヤー（キングレコード）

●5月第2週
- 29位 交響組曲ドラゴンクエストIV（アポロン）

●5月第3週
- 33位 交響組曲ドラゴンクエストIV（アポロン）

新作ソフト Data Base

交響詩グラディウスIII



キングレコード／6月5日

『グラディウスI～III』と『沙羅曼蛇』の中から数曲を選び，交響組曲仕立てにアレンジ。若手編曲家の長谷川智樹氏が，グラディウス・ワールドの新たな表現にチャレンジする。

ゲーム発売元：コナミ
メディア／価格：CD KICA-1010　3,000円（税込）
CT KITA-1010　2,800円（税込）
収録曲：①序曲（グラディウスIIIより～Invitation／King of Kings／Prelude of Legend／Departure for Space）②出発（グラディウスIIIより～Invitation／Cosmo Plant）③戦闘I（沙羅曼蛇より～1st.BGM／2stBGM／グラディウスIIIより～Easter Stone／King of Kings／グラディウスIIより～The Old Stone Age）④Boss！（グラディウスより～ボスBGM／グラディウスIIIより～Easter Stone／Final Shot／沙羅曼蛇より～オール・パターン・クリア）⑤プレリュード（グラディウスIIIより～Invitation／Prelude of Legend／グラディウスIIより～Farewell）⑥戦闘II（グラディウスIIIより～King of Kings／Prelude of Legend）⑦最後の闘い（グラディウスIIより～Crystal World／The Final Enemy）⑧終曲（グラディウスIIIより～Return to The Star／Easter Stone／King of Kings／Prelude of Legend／グラディウスIIより～Farewell／グラディウスより～空中戦／1st.BGM）
特典：特製化粧箱（CDのみ）
編曲：長谷川智樹

NEO・GEOサウンド・パワー—G.S.M.SNK 2—



ポニーキャニオン／6月21日

SNKのニューハード，NEO・GEOの5タイトルをすべてオリジナルの音で収録。PCM音源を惜しまずに使ったNEO・GEOサウンドは，一聴の価値あり。なお，本来は演歌が流れる『麻雀狂列伝』のBGMは，歌手の所属レコード会社の関係でカラオケになっている。

ゲーム発売元：エス・エヌ・ケイ
メディア／価格：CD PCCB-00031　2,500円（税込）
CT PCTB-00009　2,500円（税込）
収録曲：①Neo・Geo Opening Theme②NAM-1975③Baseball Stars Professional④Top Players Golf⑤麻雀狂列伝（西日本編）⑥Magician Lord
特典：解説書，楽譜
予約特典：オリジナルB2カラーポスター

レジェンド・オブ・シュヴァルツシルト



アポロン／6月21日

PC98のシミュレーション・ゲーム・ファンの間で，密かなブームを呼んだ『シュヴァルツシルト』シリーズ。その2作の楽曲を，1枚のアルバムにまとめあげた。アレンジとオリジナルの両方が収録されている。

ゲーム発売元：工画堂スタジオ
メディア／価格：CD APCG-4002　2,600円（税込）
CT APTG-4002　2,300円（税込）
収録曲：<①～⑧はアレンジ>①銀河よ永遠に……②狂嵐の銀河（インタープラネッツI）③閃光のスペースバトル④星々の生還⑤帝国の背信（インタープラネッツII）⑥暗黒の電光石火⑦光の星系⑧シュヴァルツシルトの伝説⑨シュヴァルツシルトI（オープニング・テーマ通常1BGM／通常2BGM／戦闘のテーマ／レクイエム／ねこさんちーむBGM／エンディング・テーマ／スタッフ・テーマ）⑩シュヴァルツシルトII（オープニング・テーマ／通常1BGM／通常2BGM／戦闘のテーマ／レクイエム／ねこさんちーむBGM／エンディング・テーマ／スタッフ・テーマ／演習モードBGM）
特典：解説，アレンジ楽譜（2曲），ロゴ・ステッカー
編曲：藤原いくろう

アフターバーナー



ポニーキャニオン／6月21日

アルファレコードから発売されていた『アフターバーナー』のアルバムは，楽曲にメロディーラインが加えられていた。そのメロディーラインをはずし，ゲームセンターのままのBGMを聴いてもらおうというのが，本アルバム。S.S.T.BANDによるニューアレンジも2曲収録されている。

<サイトロンG.S.M.1500シリーズ>
ゲーム発売元：セガ
メディア／価格：CD PCCB-00032　1,500円（税込）
収録曲：①Maximum Power～Red Out（アレンジ・バージョン）②After Burner・Version II（アレンジ・バージョン）③Maximum Power④Final Take Off⑤After Burner⑥Red Out⑦Super Stripe⑧City 202⑨SE Collection
特典：CDケースサイズ・カラーステッカー，解説書，楽譜

フラッシュポイント／ブロクシード



ポニーキャニオン／6月21日

『テトリス』をモチーフにした，セガの人気アーケードゲーム2作のBGMを完全網羅。ところどころに効果音が入っていたり，5段階にテンポアップしていったりと，実際のプレイを思い浮かばせる試みがうれしい。『フラッシュポイント』の未使用曲も収録。

<サイトロンG.S.M.1500シリーズ>
ゲーム発売元：セガ
メディア／価格：CD PCCB-00033　1,500円（税込）
収録曲：①フラッシュポイント[「よっしゃ！　いけーぇぃ！」のうた（BGM 1）／「ふぅ…いった　いった！」のうた（STAGE CLEAR）／「よっしゃ！　いけーぇぃ！」のうた（BGM 1-2～1-5）／「もう　わやや！」のうた（BGM 2）／「あーぁ　おわった…まぁ　えーか…」のうた（Game Over）／「くそ！…もっぺんや！…」のうた（Name Entry）／アドバタイズ（未収録）]②ブロクシード[おチョイス（選択画面のテーマ）／お戯丸（BGM1-1）／宇宙船登場ファンファーレ／お戯丸（BGM 1-2～1-5）／アブナすぎる（BGM 2）／だめだコリャ！（Game Over）／お立ち台（VS BGM 1-1）／フリッキー登場ファンファーレ／お立ち台（VS BGM 1-2～1-5）／早くシテよ～(Continue)／SE Collection]
特典：CDケースサイズ・カラーステッカー，解説書，楽譜

レッドアリーマー　—魔界村外伝— アルフ　ライラ　ワ　ライラ



ポニーキャニオン／6月21日

カプコン・サウンドチーム「アルフ　ライラ　ワ　ライラ」と，サイトロンおなじみのアレンジャー・高西　圭が手を組んだ一枚。『魔界村外伝』というだけあって，BGMも『魔界村』をホーフツとさせる。

<サイトロンG.S.M.1500シリーズ>
ゲーム発売元：カプコン
メディア／価格：CD PCCB-00034　1,500円（税込）
収録曲：<フル・アレンジ>①プロローグ②郷愁（ノスタルジー）③旅立ち④聖戦⑤破壊王⑥大魔界王の間にて⑦対決⑧エピローグ
特典：CDケースサイズ・カラーステッカー，解説書，楽譜
編曲：高西　圭

Super Soft Hot Information

熱血高校ドッジボール部〜サッカー編



メルダック／6月21日

熱血高校シリーズと言えば，ちょっとポップなBGM。格闘の要素を取り入れた『サッカー編』のアルバムも，ちゃんとその路線で作られている。もちろん，フル・アレンジ。

ゲーム発売元：テクノスジャパン
メディア／価格：CD MECG-28005 2,800円（税込）
CT METG-28005 2,800円（税込）
収録曲：＜フル・アレンジ＞①熱血Bad Boy②On The Street③Copulation④Blue Angel⑤Ego Games⑥Joy Pop⑦Turn Over⑧Flash⑨Up Tight⑩Laugh In
演奏：O'bits Project

システムソフト・スーパー・シミュレーション・サウンド 大戦略／天下統一



メルダック／6月21日

システムソフトのアルバムがついに登場！『大戦略』シリーズ，『天下統一』の楽曲を，オーケストラ風にアレンジ。ぜひメガドライブ版『スーパー大戦略』のアルバムもだしてほしい！

ゲーム発売元：システムソフト
メディア／価格：CD MECG-28006 2,800円（税込）
CT METG-28006 2,800円（税込）
収録曲：＜フル・アレンジ＞①大戦略III（オープニング／エンディング）②キャンペーン版大戦略（オープニング／エンディング1／エンディング2）③天下統一（天下統一／豪族〜小大名／戦国大名／合戦／官位）
演奏：O'bits Project

シンドバッド地底の大魔宮

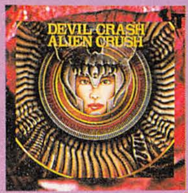


徳間ジャパン／6月25日

PCエンジン用ゲームのアルバムの発売が目立つようになってきた。この『シンドバッド〜』も，そんな一枚。原曲の作曲を担当したモノリスが，プログレ・ロック風の演奏を展開する。

ゲーム発売元：アイ・ジー・エス
メディア／価格：CD TKCA-30096 2,500円（税込）
CT TKTA-20042 2,500円（税込）
収録曲：＜フル・アレンジ＞①オープニング②都市バグダッド③City④クルージング⑤ダンジョン⑥ビザンチン⑦バルギア⑧戦闘⑨クライマックス⑩フィナーレ
作・編曲・演奏：MONOLITH

デビルクラッシュ・エイリアンクラッシュ



徳間ジャパン／6月25日

ナグザットの異色ピンボールゲーム2作のBGMをすべて収録。ゲームの異様な雰囲気が，音楽からも伝わってくる。エイリアン・ファンなら聴くべし。

ゲーム発売元：ナグザット
メディア／価格：CD TKCA-30097 2,500円（税込）
CT TKTA-20043 2,500円（税込）
収録曲：＜フル・アレンジ＞①Opening〜Theme②Devil Disco Crash③"Wizard"④"Dragon"⑤"Devil"⑥"Skeleton"⑦Game Over⑧DevilCrash Symphony⑨Lunar Eclipse⑩Demon's Undulate⑪Devil Crash "Heavy Metal"
編曲：NO-BRAND

TOY MUSIC 2 "ファイヤーエムブレム" アキハバラ・エレクトリック・サーカス



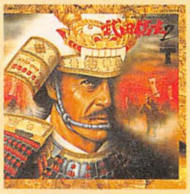
東芝EMI／6月27日

GMファンの間で評判が高い，アキハバラ・エレクトリックサーカスの新譜。『ファイアーエムブレム』を主軸に，『遊遊記』『ファミコン探偵倶楽部PART2』をたっぷりと聴かせる。

ゲーム発売元：任天堂
メディア／価格：CD TOCT-5711 3,000円（税込）
CT TOTT-5711 2,620円（税込）
収録曲：〈フル・アレンジ〉①夢幻的世界（遊遊記#1）②Chapter XXV（ファイアーエムブレム#1）③East of Paradise（遊遊記#2）④うしろに立つ少女（ファミコン探偵倶楽部Part2・うしろに立つ少女#1）⑤Club Go Go（ファミコン探偵倶楽部Part2・うしろに立つ少女#2）⑥Fire Kids（ファイアーエムブレム#2）⑦Black Knight（ファイヤーエムブレム#3）⑧Do It（遊遊記#3）⑨Cry!（遊遊記#4）⑩導かれし者（ファイヤーエムブレム#4）
編曲・演奏：アキハバラ・エレクトリック・サーカス

アフターケア

武田信玄2



徳間ジャパン／4月25日

地道なヒットをしているHOT・Bの『武田信玄』シリーズ。その新作を和風アレンジでお届けする。徳間ジャパンがGM業界に正式参入を決めた一枚。

ゲーム発売元：HOT・B
メディア／価格：CD TKCA-30068 2,500円（税込）
収録曲：＜フル・アレンジ＞①Ware Wa Shingen②Sengoku Dynamite③Great Nation④Let's Go⑤Horobiyuku Mono⑥Samurai Wars⑦TO・WA・NI⑧Medley⑨Over The Dream
演奏：メタモ・ノイズ

サイバー・コア



徳間ジャパン／4月25日

異色の昆虫シューティング『サイバーコア』の全曲をアレンジで収録。「オープニングから1面へのつなぎがいい」とは，手塚一郎氏のコメント。

ゲーム発売元：アイ・ジー・エス
メディア／価格：CD TKCA-30069 2,500円（税込）
収録曲：＜フル・アレンジ＞①序章②海上・空中③廃虚の都市④森林⑤砂漠⑥昆虫都市⑦ハイパー・インセクト⑧バイオメカニック⑨産室⑩終章
演奏：メタモ・ノイズ

ゲーム・ミュージック＆ビデオ発売予定一覧

	発売日	タイトル	発売元
アルバム	7月11日	●38万キロの虚空	東芝EMI
		●ジェノサイド	東芝EMI
	7月21日	●ハイパードライブ(仮)／S.S.T.BAND (ファンタシースターII/ヴァーミリオン/G-LOC/他)	ポニーキャニオン
		●ビーストバスターズ(サイトロン1500シリーズ)	ポニーキャニオン
		●パロディウスだ！	キングレコード
		●パーフェクト・コレクション・イースI	キングレコード
	7月25日	●ウルトラマン倶楽部2	ポリドール
		●みつめていいよ増刊号(CD3枚組)	ポリスター
	8月1日	●46億年物語 THE進化論	プラッツ
	8月21日	●パーフェクト・コレクション・イースII	キングレコード
	9月25日	●はにぃ・いん・ざ・すかい	ポリドール
	発売日未定	●琉球（PCエンジン版）	ポリドール
	9月下旬	●グラナダ	東芝EMI
	発売日未定	●不思議の夢のアリス	ポリドール
ビデオ	7月21日	●ファイアーエムブレム・ゲームストーリー・ビデオ	ポニーキャニオン
	8月21日	●オリジナル・ビデオアニメ「忍者龍剣伝II」	メルダック
	発売日未定	●熱血高校ドッジボール部〜サッカー編〜	メルダック

FINAL STAGE
ファイナル ステージ

—from Writers—

山下　章

手がけている本の正体は『ホンキホンネ』の別冊だった。今回は絶対に発売日を守ると，風邪にも負けずにキーボードをたたいている。

シューティングが大豊作。買うぞ！

今月はなかなかシューティング関係が粒ぞろいだ。メガドライブの『大旋風』『サンダーフォースIII』，PCエンジンの『スーパースターソルジャー』『ゼビウス』あたりは，シューティング・ファンなら要チェック。ファミコン『ハットリス』，メガドラ『コラムス』，リンクス『クラックス』と，パズルゲームがそろい踏みするのも，何かの因縁かもね。

さて，パソコン。わりとハズレのない月だと言っていいだろう。個人的に『ファミ・パロ2』が楽しみだし，『ポピュラス・プロミストランド』にも期待している。

『ウイズV』をちょこっとやった。マップが広い。制作者が変わり，ウイズ本来のコンセプトも変わってきてしまったのではないかと感じる。『ウルティマV』もちょこっとやった。やはりマップが広い。広すぎる。このへんの作品は，ホントに時間に余裕があって，なおかつ根気のある人じゃないと，最後までやるのはツラそうだ。

手塚一郎

多忙のため，大好きな読書もできない毎日を送っている。7月4日に小説ウィズIV「ワードナの逆襲」がでるよ。みんな買ってね！

『ナイトムーブ』は遊ぶ価値あり！

『テトリス』の作者であるパジトノフ氏の新作『ナイトムーブ』が楽しい。ゲームというものを良く知っているなあ，と感動した。対戦モードも練られている。ディスク・システムは，まだまだ楽しませてくれそうだ。

パソコンは『哭きの竜』に期待。ビジュアル・モードという本来ならば，ゲームのオマケであったものをメイン・ディッシュへと昇華させた意味合いは大きい。言いかたは悪いかもしれないが，脱衣麻雀モノが今だに絶大な人気を誇っていることを，やはり考えてみるべきだ。日本テレネットがパソコン業界から撤退をした今，その流れを受け継ぐのは，やはりウルフチームしかないように思うのだが……。

アーケードは『カダッシュ』がお友だち。1プレイで50分は少々長いけどねえ。

セガの「ゲームギア」には期待している。システムソフトは，どんな作品をだしてくるのだろう。わくわくしている。

SNKさん，NEO・GEOください。

ベニー松山

小説執筆の合い間に，ファミコン4大RPGを完全征覇。時間の使いかたがうまいのか？だが，大学の語学の授業にはでてないとの噂。

『FFIII』の話で今回は埋まったりして……

まずは『ファイナルファンタジーIII』の感想から。これはもう文句なしに期待以上のデキ映えだった。IIはIに比べてかなり遊びやすい，だからおもしろい程度の感想だったのだが，IIIに関してはシナリオ良し，戦闘システム良しと9割方は手放しでホメてしまう。じゃ，不満点は？　と言うとこれは今回の目玉でもあるジョブシステム。せっかく22種もの職業に自由に変身できるというのに，結局はあとででてくるジョブが圧倒的に有利なので，個人の好みに合わせたパーティ編成はむずかしいのが非常に残念だった。オニオンソードという最強剣らしきものを拾ったけど，それでもたまねぎ剣士ではステータス値が低すぎるのだ。

話が長くなってしまったが，結論として『FFIII』は買いだ。僕が判官びいきということを差し引いても，『ドラクエIV』よりも楽しめた気がする。

おや，もうスペースがない。今月はFCよりPC，MDが充実の感アリ。では来月。

各ランキングにご協力いただいたお店のリスト

店名	電話
九十九電機㈱札幌店	☎011-222-5454
ワールドインアオヤマ札幌	☎011-251-1777
ICカプセル	☎0157-23-8444
メディア旭川	☎0166-25-9801
デンコードー八戸本店DaC	☎0178-44-4111
リードコナン盛岡	☎0196-22-4661
テクノハウスエイトピア	☎0196-23-4470
OAシステムプラザ仙台店	☎022-268-5541
デンコードーDac仙台東口店	☎022-291-4744
コンピュータPROショップ	☎0236-54-1530
ソフトセンターハラトク	☎0238-23-6228
庄子デンキ粉又駅前店	☎0245-21-2011
オリエンタルパソコンショップ	☎0245-21-2101
コム・イン福島店	☎0245-35-6100
北越テクニカ新発田店	☎0254-22-1741
サウンドアイコー	☎0255-24-4064
北越テクニカ東三条店	☎0256-32-3466
OAショップアクソン	☎0262-44-3037
マイコンショップイヨ電子	☎0262-48-2399
マイコンショップパートナー	☎0262-72-1817
パソコンシティ２０００	☎02657-3-6226
ホビー・スペースコスモス	☎0266-58-7432
リッチランドRAC	☎0267-62-7522
マイコンランド上田	☎0268-24-3515
ソフトショップラム	☎0272-53-7594
パソコンランド21高崎店	☎0273-26-5221
パソコンショップマエハラ	☎0276-25-3410
パソコンランド２１太田店	☎0276-45-0721
電商	☎0286-35-2716
コナン販売株式会社水戸店	☎0292-43-8188
ICランドキタジマ	☎0296-28-0050
MICROCOMPUTERSHINKOコム	☎03-251-1523
若松通商マイコンセンター若松	☎03-251-8933
第一家庭電器パソコンシティ	☎03-253-4191
九十九電機７号店	☎03-253-4199
スタンバイ東京店	☎03-258-8955
メルバ沼津店	☎0559-22-4858
ジャスコ岡崎パソコンフロアー	☎0564-23-4960

MUNEPI♬

“サガミ・ダカーラ”というスクーターだけの6時間耐久オフロードエンデューロに2台エントリーが決定。準備に追われている。

『コラムス』に期待

メガドライブのソフトでは，やはり『サンダーフォースIII』と『コラムス』が楽しみ。

『サンダーフォースIII』のほうはサンプルで遊んでみたところ，前作に劣らず，クオリティをキープ，といったところ。2D面だけにして正解だったようだ。

で，気になるのは『コラムス』。本当に発売されるんだろうなぁ。『テトリス』はセガに取材に行ったとき実際に遊んできたのにあぁなっちゃったでしょ。メガドライブ版の『コラムス』ではオリジナル・モードとして，特殊な宝石がでるモードだとか，タイム・トライアルなんてモードもあるそうだ。

ゲームボーイでは『コスモタンク』や，『バリーファイア』，『ブライファイター』とシューティングが目立つね。どれもおもしろそうだ。コンピュータ版水道管ゲーム『パイプドリーム』も気になるところ。

あ，リンクスのところに書き忘れたけど，カーバッテリー用のアダプタが発売されるそうだ。

猪野清秀

『チャレンジ！ パソコン・シミュレーションゲームII』の筆者であり，自称SLGのエキスパート。Amigaユーザーでもある。

Amiga購入で今海外ソフトに注目

某月某日念願のAmiga（500＋増設RAM）を購入した。本当なら今月このことを書こうと思ったのだが，編さんにリードの部分で先に書かれてしまったのだ。個人的に買ったソフトは『シムシティー』と『スターフライト』。どちらもたいへんおもしろい。『シムシティー』はイマジニアから移植されるからいいけれど，『スターフライト』は移植の予定がない。どこかやってくれないかなぁ……。

6月号分の原稿から，担当のコーナーのソフトは自分でプレイできるようになったのでスケジュール的には楽になったけど，日本語の説明書がないソフトは独力で訳さなければならなくなった。つくづく自分の語学力のなさに気付く。ベーマガの読者諸君！勉強を怠ったらいかんぜよ。

最後にお詫び。『ブルトン・レイ・シナリオエディタ』のシナリオ・コンテストは種々の理由により中止となりました。応募を準備していた方々には深くお詫び致します。

やんま

アーケード・ゲーム評論家。大学の単位を削りながら原稿を執筆。最近，体の調子が悪く，命を削っているという噂も……。

『ボナンザブラザーズ』の渋さが好きさ！

今月の新作の中で気に入ってるのは，セガの『ボナンザブラザーズ』。ゲーム内容がけっこう渋い。ただバリバリ撃つんじゃなくて，柱に穏れたりしながら宝物を盗んでいくってとこがポイント。キャラのこまかいアクションもとてもおもしろくできていて，待っているときなんかは鏡をだして髪をとかしたりする。そんなキャラクターの動きだけ見ていても飽きないゲームだと思うぞ。

それと，アイレムの『大工の源さん』。まだ画面を見てないので，どういったゲームなのかわからないが，ストーリー，設定だけでけっこう笑えてしまう。アイレムの作るコミカル・アクションはどうなるのだろう？考えると夜も眠れ…ぐうぐう。

期待の一作である。

この前，驚いたのが『パロディウスだ！』の難度。じつは超，むずかしいゲームだったのである。ランクの上がりかたは普通ではない。『グラIII』よりひどいかも……。

パソコンショップコムライン	☎0566-21-8073	日本マイコン流通センター
オガワムセン	☎0584-78-7687	マイコンシステム
フレックス四日市店	☎0593-53-7503	フォーネクスト立川店ソフト館
ニノミヤパソコンランド駅前第四ビル店	☎06-341-0857	J&P八王子そごう店
パソコンのナニワナニワ電機	☎06-631-0631	セキグチ電気館
J&Pテクノランド	☎06-634-1211	ソフトクリエイト横浜店
フューチャーランド泉佐野店	☎0724-62-6666	日進本店
ユーバース京都店	☎075-341-1444	OAシステムプラザ横浜店
XPROSHOPタクト	☎0774-20-0784	マイコンショップアイザワ
ユーバース神戸店	☎078-371-1030	ICコスモランド鴨居
オフィスエーワン	☎0823-25-8086	マイコン・スクウェア・アライ
ダイイチ岩国店	☎0827-21-2111	ウエーブ・アイ湘南台店
マイコンプラザショウエイ	☎0849-24-7122	メディアショップハイランド
益田パソコンランド	☎08562-2-0396	ステップ行徳店
ダイイチ鳥取店	☎0857-22-2222	コムネット
ベストマイコン岡山	☎0862-23-7107	T-ZONE大宮店
野田屋電気	☎0878-51-4545	コンピューターハウスカーク
メルバ	☎0888-83-1612	中京マイコン
ベストマイコン博多店	☎092-451-0215	三洋堂書店上前津店パソコンショップ
カホマイコンセンター福岡店	☎092-714-5155	ホーエー家電ナピックス
デオニー小倉本店	☎093-551-6339	パソコンショップコムロード
ベスト電器久留米パソコン館	☎0942-38-0111	OAシステムプラザ名古屋店
デンキのカホ飯塚店B館マイコンフロア	☎0948-22-1588	栄電社テクノ名古屋
トキハマイコンセンター	☎0975-38-1111	コムロード浜松店
パソコンショップオオヤマ	☎0988-53-0710	コム・イン浜松店
馬場電機	☎0992-22-3131	コム・イン静岡店
ベスト電器出水パソコン館	☎0996-63-3591	メルバ富士店
CSK新宿西口店	☎03-342-1901	システムイン吉野

※海外パソコン・ホット10のご協力いただいたお店
㈱オーク（オークビレッジ）　03-254-2094　千代田区神田佐久間町1-16大橋ビル6F
※ファミコン，PCエンジン，メガドライブ，ゲームボーイ・ホット20およびホット10に関しては，東京，名古屋，大阪の主要百貨店の売れ筋データを元に編集部及び河野光氏が独自に集計したものです（データ集計期間：4月17日～5月18日）。

輝け！
第2回 日本ゲーム・ミュージック大賞

（1990年上半期GMアルバム・総カタログ）

協賛：ポニーキャニオン／キングレコード／アポロン／ポリスター／ビクター音楽産業／アルファレコード／東芝EMI／日本コロムビア／ポリドール／メルダック／徳間ジャパン／プラッツ

歌は世につれ、ゲームはGMにつれ——。

1990年度上半期（89年12月～90年５月）に発売されたGMアルバムは、全部で65タイトルにものぼりました。

昨年度が１年間で84タイトルでしたから、どれだけGM市場が活発になってきたか、わかっていただけるでしょう。

そこで、ベーマガはまたまたやってしまいます。第２回の日本ゲームミュージック大賞です。

最後の応募規定に従って、ノミネート作品の中からあなたが大賞を選びだしてください。

あなたからの清き一票をお待ちしています。

ゲームミュージック大賞1990年上半期
ノミネート作品一覧
〈ゲーム・ミュージック・アルバム総カタログ'90上半期〉

89年12月１日から90年５月30日までに発売されたすべてのＧＭアルバムをノミネート作品とします。価格は税込表示となっています。

ポニーキャニオン(サイトロンレーベル)

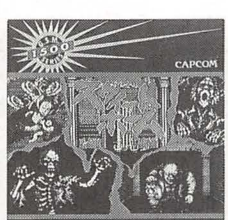
No.	タイトル	メディア/品番/価格	収録曲/備考	発売日	チェック欄
1	メガ・セレクション ——G.S.M.SEGA—— /S.S.T.BAND	CD PCCB-00014：2,500円 CT PCTB-00003：2,500円	フルアレンジ10曲(After Burner/Like The Wind/Beyond The Galaxy/Space Harrier/A Legend of Harrier/Opa-Opa/Splash Wave/Final Take Off/Defeat/Magical Sound Shower)	89.12.15	
2	プラスアルファ/ジャレコ	CD PCCB-00015：1,500円	オリジナル全14曲＋アレンジ4曲(Into Blue/風の踊り子/Sun Colors/Last Heart)＋効果音集	89.12.15	
3	スウィートホーム/アルフ ライラ ワ ライラ	CD PCCB-00016：1,500円	フルアレンジ８曲(Shadow/彷徨う訪問者/looking back on scenes〜回想〜/ン・ロランドラ/哀歌/Sadness/The Time to Come)	89.12.15	
4	R-TYPEII ——G.S.M.IREM 2——	CD PCCB-00017：2,500円 CT PCTB-00004：2,500円	R-TYPEII(ア)＋R-TYPEII＋Xマルチプライ	90.1.21	
5	エリア88/アルフ ライラ ワ ライラ	CD PCCB-00018：1,500円	アレンジ１曲(Lonely Etranger)＋オリジナル全20曲	90.1.21	
6	忍者くん阿修羅の章/UPL	CD PCCB-00019：1,500円	ゲームプレイ・バージョン＋オリジナル全７曲＋ボイス・コレクション	90.1.21	
7	アームドF・クレイジークライマー２/ニチブツ	CD PCCB-00020：1,500円	アームドF/クレイジークライマー２	90.2.21	
8	ヘラクレスの栄光II 〜タイタンの滅亡〜	CD PCCB-00021：1,500円	フルアレンジ15曲(勇気ある者たちへ/誇り高き王家の詩/にぎわう街の中で/荒野に吹く風/タイタンの下僕たち/辺境の人々/地の底へ/聖なる館/魔物の待つ館/大海を越えて/パロスの笛/他)	90.2.21	
9	GAME MUSIC BEST OF THE YEAR 1989	CD PCCB-00022：2,500円 CT PCTB-00005：2,500円	ワルキューレの伝説/ダライアスII/ストライダー飛竜/ナイトストライカー/ターボアウトラン/スプラッターハウス/フェリオス/メタルホーク/テトリミックス/大魔界村	90.3.21	
10	ゲームボーイ・ミュージック ——G.S.M.Nintendo 2——	CD PCCB-00023：2,500円 CT PCTB-00006：2,500円	フルアレンジ４曲(スーパーマリオランド/ゴルフ/テトリス/ソーラストライカー)	90.3.21	
11	S.C.I./タイトー	CD PCCB-00024：1,500円	全15曲＋海外版ボイス・コレクション3種＋ボイス・コレクション３種＋SEコレクション３曲	90.4.21	
12	エア・バスター/カネコ	CD PCCB-00025：1,500円	アレンジ１曲(Seaside Front)＋全14曲	90.4.21	
13	マーベルランド/ナムコ	CD PCCB-00026：1,500円	アレンジ２曲(アスレチックランド/ザ・パレード・オブ・マーベルランド)＋全15曲	90.5.21	



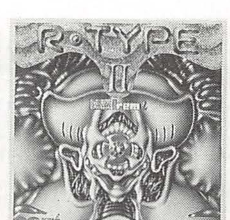
❶



❷



❸



❹



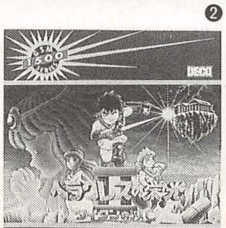
❺



❻



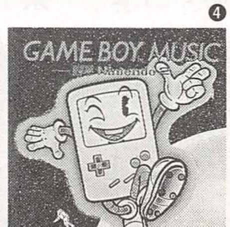
❼



❽



❾



❿



⓫



⓬

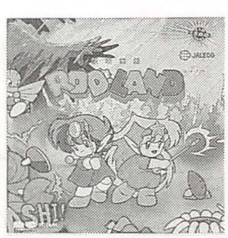
14	空牙/データイースト	CD PCCB-00027：1,500円	アレンジ2曲(Vapor Trail/KU-U-GA)＋全10曲	90. 5 .21	
15	ロッドランド/ジャレコ	CD PCCB-00028：1,500円	アレンジ1曲(交響詞「こどもの国」)＋全23曲	90. 5 .21	
16	ファイアーエムブレム ──G.S.M.Nintendo 3──	CD PCCB-00029：2,500円 CT PCTB-00007：2,500円	アレンジ11曲(遥かなるアリティア/マルスの決意/戦線布告!!/反撃!!/決死の突撃/解放～ウイニング・マーチ/選ばれし者たち/恐怖のしもべたち/メディウス/他)＋エンディング・オムニバス編	90. 5 .21	
17	ファイナルファイト ──G.S.M.CAPCOM 3── /アルフ ライラ ワ ライラ	CD2枚組 PCCB-00030：3,500円 CT2枚組 PCTB-00008：3,500円	ファイナルファイト(ア)/1941(ア)/戦場の狼II(ア)/カプコン組曲(ア)/ファイナルファイト/戦場の狼II/1941/カプコンワールド/ハテナはてなの大冒険	90. 5 .21	

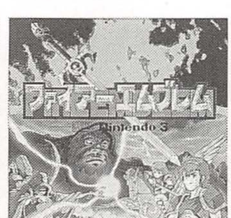
キングレコード(ファルコムレーベル/コナミレーベル)

No.	タイトル	メディア/品番/価格	収録曲/備考	発売日	チェック欄
18	ファルコム・スペシャルBOX'90	CDシングル4枚組 169A-7717～20：6,963円	ボーカル、ヘビメタ、ニューエイジ・ミュージック、イース・アニメ・スペシャル・サントラの4枚組のディスクで構成	89.12.21	
19	こなみ・すぺしゃるみゅーじっく千両箱	CD3枚組 220A-7721～3：6,798円	コナミ矩形波倶楽部スタジオライブ、めぐぴんの矩形波探偵団、コナミ・ゲームサウンド・ヒストリー1980～1985の3枚組	89.12.21	
20	グラディウスIII/コナミ矩形波倶楽部	CD KICA-1001：3,000円 CT KITA-1001：2,500円	アレンジ3曲(In The Wind/Hit and Away/Legend)＋サウンドシアター・開発秘話＋オリジナル7曲＋効果音集	90. 2 .21	
21	FUSION	CDシングル KIDA-5001：1,200円	ファルコム・スペシャルBOX'89のバラ売り。デビット・マシューズがプロデュース	90. 2 .21	
22	SYMPHONY	CDシングル KIDA-5002：1,200円	ファルコム・スペシャルBOX'89のバラ売り。羽田健太郎がアレンジ	90. 2 .21	
23	VOCAL	CDシングル KIDA-5003：1,200円	ファルコム・スペシャルBOX'89のバラ売り。森口博子・歌	90. 2 .21	
24	PLUS MIX	CDシングル KIDA-5004：1,200円	ファルコム・スペシャルBOX'89のバラ売り。難波弘之アレンジ	90. 2 .21	
25	DISCO	CDシングル KIDA-5005：1,200円	ファルコム・スペシャルBOX'89のバラ売り。ノンストップ・ユーロビート風	90. 2 .21	
26	SURROUND THEATER Ys	CDシングル KIDA-5006：1,200円	ファルコム・スペシャルBOX'89のバラ売り。ドラマ仕立てでイースの世界を再現	90. 2 .21	
27	YsIII J.D.K.SPECIAL	CD KICA-1002：2,800円 CT KITA-1002：2,500円	X68000バージョン32曲＋アレンジ4曲(翼を持った少年/Be Careful/厳格なる闘志/旅立ちの朝)	90. 3 .21	
28	悪魔城ドラキュラ・ファミコンベスト	CD KICA-1005：2,800円 CT KITA-1005：2,500円	アレンジ2曲(遥かなる凱旋/血の涙)/悪魔城伝説/ドラキュラII/悪魔城ドラキュラ/悪魔城ドラキュラ(NESバージョン)	90. 3 .21	
29	パーフェクト・コレクション・ドラゴンスレイヤー	CD2枚組 KICA-1003～4：3,800円	オリジナル18曲＋アレンジ18曲	90. 4 . 5	
30	スペースマンボウ	CD KICA-1006：1,500円	SCCデータ・アレンジ・バージョン2曲(Coloring/Sacrifice)＋オリジナル14曲	90. 4 . 5	
31	コナミ・ファミコン・ミュージック・メモリアルベストVol. 2	CD KICA-1007：1,500円	ツインビー3/エキサイティングサッカー/ファルシオン	90. 4 . 5	
32	魍魎戦記・摩陀羅	CD KICA-1008：1,500円	フルアレンジ5曲(MA・DA・RA/やすらぎの君へ/極光の彼方/破壊のシンフォニー/勇気の伝説)	90. 4 .21	


⑬

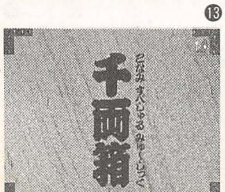

⑭


⑮

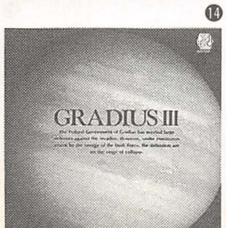

⑯


⑰


⑱



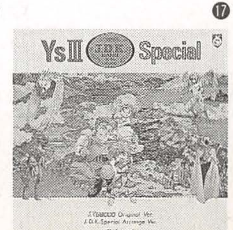
⑲



⑳



㉑～㉖



㉗



㉘

アポロン

33	交響組曲ドラゴンクエストIV 〜導かれし者たち〜	CD2枚組 APCG-9001：3,500円 CT2枚組 APTG-9001：3,500円 LP2枚組 APJG-9001：3,500円	オーケストラ・バージョン11曲＋ゲーム・オリジナル・サウンドストーリー	90 3 .31	
34	組曲ウィザードリィIII 〜ダイヤモンドの騎士〜	CD2枚組 APCG-4003：2,600円 CT2枚組 APTG-4003：2,300円	フルアレンジ12曲(ダイヤモンドの騎士/リルガミン城/ギルガメッシュの酒場III/冒険者の宿III/ボルタックの商店III/カント寺院III/町はずれにて/恐怖の地下迷宮/キャンプのひととき/戦闘/他)	90. 4 .21	

ポリスター

No.	タイトル	メディア/品番/価格	収録曲/備考	発売日	チェック欄
35	みつめていいよ創刊号	CD H28X-10012：2,884円 CT X24X-3512：2,472円	ミニドラマ，ソロ・ボーカル曲，コーラス・ナンバーと，スーパーリアル麻雀シリーズのキャラクターを使ったアルバム	89.12.21	
36	ガデュリン外伝「生命の泉」	CD PSCX-1002：2,472円 CT PSTX-1002：2,163円	ドラマ編「生命の泉」＋アレンジ9曲(プロローグ/戦乱/リュウ/ファナ/出会い/暗雲/攻防/崩壊〜飛翔/エピローグ)	90. 2 .25	
37	ルーンワース	CD PSCX-1003：2,472円 CT PSTX-1003：2,163円	オリジナル全35曲	90. 2 .25	
38	ファイナルファンタジーIII 〜悠久の風伝説	CD PSCX-1005：2,800円 CT PSTX-1005：2,400円	フルアレンジ7曲(邪悪の胎動/風の啓示/彷徨の旅路/その大いなる導き/陰と陽の攻防/凶々しき渇望/新たなる世界)	90. 5 .25	

ビクター音楽産業

No.	タイトル	メディア/品番/価格	収録曲/備考	発売日	チェック欄
39	ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVol.2 「バーニングフォース」	CD VICL-15001：1,500円 CT VITL-13001：1,300円	全15曲＋効果音集	90. 2 . 7	

アルファレコード

No.	タイトル	メディア/品番/価格	収録曲/備考	発売日	チェック欄
40	ザ・スーパー忍＆ワークス/古代祐三	CD 25A2-5：2,627円 CR 25A4-53：2,627円	ザ・スーパー忍/X68000版ボスコニアン/映画ノーライフキング使用曲/アレンジ4曲(Flash Flash Flash/Make Me Dance/China Town/Blast Power)	89.12.21	

東芝EMI(インヴィクタス・レーベル)

No.	タイトル	メディア/品番/価格	収録曲/備考	発売日	チェック欄
41	アークスII	CD TOCT-5616：2,530円 CT TOTT-5616：2,250円	リアレンジ・バージョン3曲(Ten Years After/Kingdom Earth/Bridal And Peace)＋オリジナル全36曲	89.12.13	
42	テレネット・セレクション	CD TOCT-5617：2,530円 CT TOTT-5617：2,250円	フルリメイク12曲(エグザイルII/ヴァリスII/デスブリンガー/アルバトロス2/コズミックファンタジー/めいず君/スーパーアルバトロス/サイバーシティ/レッドアラート)	89.12.13	
43	マイシュガーベイビー/麻生優子	CDシングル TODT-2458：930円	マイシュガーベイビー(アルバトロス2テーマ曲)/悲しみのWhite Day(夢幻戦士ヴァリスII挿入曲)	89.12.13	
44	斬〜陽炎の時代	CD TOCT-5654：2,530円 CT TOTT-5654：2,250円	リアレンジ・バージョン8曲(陽炎の時代/智謀/乱戦/春夏秋冬/無念の泪/乱世/決戦/我が世の春)＋オリジナル全16曲	90. 3 .21	



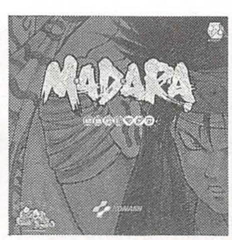
㉙



㉚



㉛



㉜



㉝



㉞

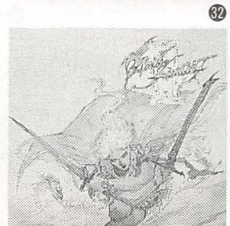


㉟


㊱



㊲


㊳



㊴



㊵

日本コロムビア

No.	タイトル	メディア/品番/価格	収録曲/備考	発売日	チェック欄
45	ファイアープロレスリング・コンビネーションタッグ	CD CA-4377：2.600円 CT CCL-3007：2.300円	フルアレンジ10曲(Fire Prowrestling/King Fighters/Bakuraihou/Midnight Revolution/Devil Pirate/Violence Monsters/Dimemsion Express/他)	89.12.21	
46	F1トリプルバトル	CD CA-4378：2.600円 CT CCL-3008：2.300円	フルアレンジ10曲(F1 Triple Battle/Course Select/Machine Setting/Contests/Starting Grid/Introduction/Results/Password～IN～⑨Password～OUT/Loser/他)	89.12.21	
47	ファミコン・グラフィティ 任天堂カートリッジ編	CD CA-4473：2.600円 CT CCL-3011：2.300円	フルアレンジ9曲(ドンキーコング～ドンキーコングJR.～ドンキーコング3/ワイルドガンマン～ダックハント～ホーガンズアレイ/マリオブラザーズ～スーパーマリオブラザーズ～スーパーマリオブラザーズ3/デビルワールド～アーバンチャンピオン/他)	90.1.1	
48	ファミコン・グラフィティ 任天堂ディスクカード編	CD CA-4474：2.600円 CT CCL-3012：2.300円	フルアレンジ10曲(Hellow Disk World!ゼルダの伝説/謎の村雨城/スーパーマリオブラザーズ2/メトロイド/パルテナの鏡/リンクの冒険/新・鬼ヶ島/ファミコン探偵倶楽部/ファミコン探偵倶楽部2)	90.1.1	
49	逐電屋藤兵衛～秘録・首斬り館/STAND	CD CA-4549：2.600円 CT CCL-3016：2.300円	フルアレンジ10曲(藤兵衛のテーマ/化物出現/バラード/俺の闘い/張の笛/箱の幻術/近づく敵/ひょう吉のテーマ/吉原/瑠璃のテーマ)	90.1.21	
50	組曲・遊遊記	CD CA-4634：2.600円 CT ：2.300円	アレンジ11曲(序章～メインテーマ/天蓬元帥猪八戒/Go Go!/天竺/紅孩児KID/愛しのカチューシャ/南国で牛丼を/蓬莱サスペンス/火焔山/牛魔王/ゴクウの旅立ち/他)＋オリジナルBGMメドレー	90.3.1	
51	武田信玄	CD CA-4706：2.600円 CT CCL-3021：2.300円	フルアレンジ11曲(風林火山/富国強兵/最強!武田軍団/歓喜の大勝利/涙の負け戦/強者どもが夢の跡/信玄の死/血戦!織田信長/川中島の死闘/覇者への道)	90.4.1	
52	ゲームボーイ・グラフィティ	CD COCA-6327：2.600円 CT COCT-1108：2.300円	それぞれオリジナルとアレンジを収録(テトリス/スーパーマリオランド/ソーラストライカー/ゴルフ/ベースボール/アレイウェイ/役満)	90.5.21	

ポリドール

No.	タイトル	メディア/品番/価格	収録曲/備考	発売日	チェック欄
53	三國志II	CD H29E-20009：2,900円 CT 26CE-1009：2,600円	フルアレンジ15曲(オープニング～黎明/序章/蜀のテーマ/列強諸国/敗戦/使臣来訪/華北諸国/君主陣没/呉のテーマ/婚姻の儀/貂蝉の舞/故国の終焉/魂のテーマ/征戦/乱世統一)	89.12.15	
54	ウルトラマン・シリーズ	CD POCH-2001：2,534円 CT POTH-2001：2,359円	ウルトラマン・怪獣帝国の逆襲/ウルトラマン倶楽部・地球奪還作戦/ウルトラマン2・出撃科特隊のBGMをアレンジ全曲とさまざまなアレンジで収録	90.4.1	
55	サイバークロス	CD POCH-2002：2,534円 CT POTH-2002：2,359円	アレンジ6曲＋オリジナル全10曲＋カラオケ・バージョン＋ボーカル・バージョン	90.4.1	
56	麻雀学園・東間宗四朗登場	CD POCH-2003：2,534円 CT POTH-2003：2,359円	アレンジ6曲＋オリジナル全曲	90.4.1	
57	光栄オリジナルBGM集Vol.3 三國志II/維新の嵐	CD KECH-1001：2,700円	三國志II(オリジナル21曲＋ア)/新進の嵐(オリジナル16曲＋ア)	90.4.25	
58	大航海時代	CD KECH-1002：3,000円	フルアレンジ11曲(オープニング/セイレンの歌/中世のこだま/哀愁のポルトガル/オリーブの風/神秘の王宮/海賊のシンフォニー/プリンセス・クリス/ザ・カード・マスター/サザン・トウィライト/エンディング)	90.5.25	

メルダック(M's LABOシリーズ)

No.	タイトル	メディア/品番/価格	収録曲/備考	発売日	チェック欄
59	双截龍II	CD MECG-28001 ：2,800円 CT METG-28001 ：2,800円	フルアレンジ13曲(Dead or Alive/動き出した復讐鬼/静かなる追跡/緊迫の夜空/朝焼けへ快進撃/森を抜けて/邪神/難関突破/敵基地を行く/双龍の奇跡/懐かしき思い出/他)	90.3.10	
60	V'BALL	CD MECG-28002 ：2,800円 CT METG-28002 ：2,800円	フルアレンジ10曲(V'BALL/First Wave/Twilight Game/汐風のヒーロー/$1,000,000Night/Seaside Walker/Beyond The Sky/Iron Wing/Big Red Attack/Winner'S Theme)	90.3.10	



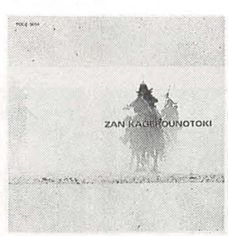
㊶



㊷



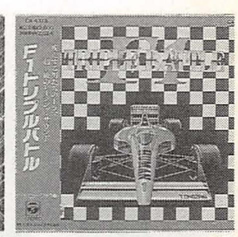
㊸



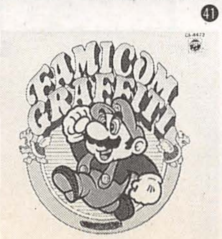
㊹



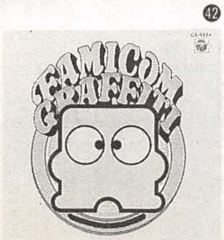
㊺



㊻



㊼



㊽



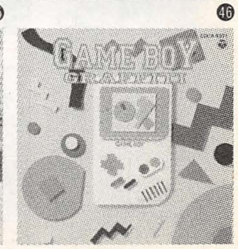
㊾



㊿



51



52

61	スーパーマリオブラザーズ・スペシャル	CD MECG-28003：2,800円 CT METG-28003：2,800円	フルボーカル・バージョン10曲(心はひとつブラザーズ/風が教えてくれる/クッパ大王地獄橋/水の中からの便り/迷宮の中の光/1upキノコRun away!/夢の中で見つけて/人生いろいろゲーム/他)	90. 4.21	
62	忍者龍剣伝II	CD MECG-28004：2,800円 CT METG-28004：2,800円	フルアレンジ10曲(Inspirated Friends Fields/まえぶれ/Midnight Runner/鬼　火/Culture　End/Next　Gate/Squeezer/Fire　Stone/Shootin' Star——in yor eyes——/Friends Fields)	90. 4.21	

徳間ジャパン

No.	タイトル	メディア/品番/価格	収録曲/備考	発売日	チェック欄
63	武田信玄2	CD TKCA-30068：2,500円	Ware Wa Shingen/Sengoku Dynamite/Great Nation/Let's Go/Horobiyuku Mono/Samurai Wars/TO・WA・NI/Over The Dream	90. 4.25	
64	サイバーコア	CD TKCA-30069：2,500円	序章/海上・空中/廃虚の都市/森林/砂漠/昆虫都市/ハイパー・インセクト/バイオメカニック/産室/終章	90. 4.25	

プラッツ(販売元：日本コロムビア)

No.	タイトル	メディア/品番/価格	収録曲/備考	発売日	チェック欄
65	テトリス	CD PLCE-901：2,600円	アレンジ11曲(TOROIKA'90/KARINKA/Hawher'S S'ong/TECHNO TORIS/Nothern Countries Mambo/First Division/Hero'S Conpetition/他)＋オリジナルBGMメドレー	90. 2.21	

問い合わせ先

■ポニーキャニオン　☎03-221-3151
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5
■キングレコード　☎03-945-2122
〒112 東京都文京区音羽2-2-2 アベニュー音羽
■アポロン　☎03-5379-3500
〒162 東京都新宿区余丁町3-8
■ポリスター　☎03-406-8161
〒107 東京都港区南青山5-1-2 青山エリービル
■ビクター音楽産業　☎03-746-5561
〒150 東京都渋谷区神宮前4-26-18 原宿ピアザビル
■アルファレコード　☎03-455-1793
〒108 東京都港区芝浦3-5-9
■東芝EMI　☎03-587-9111
〒107 東京都港区赤坂2-2-17
■日本コロムビア　☎03-584-8111
〒107-11 東京都港区赤坂4-14-14
■ポリドール　☎03-780-8594
〒153 東京都目黒区大橋1-8-4
■メルダック　☎03-423-2525
〒107 東京都港区南青山1-1-1 新青山ビル東館
■徳間ジャパン　☎03-508-4911
〒105 東京都港区新橋1-18-21 第一日比谷ビル８Ｆ
■プラッツ　☎03-449-9711
〒150 東京都渋谷区広尾5-21-2 長谷部第２ビル

「日本ゲーム・ミュージック大賞」投票規定

「日本ゲーム・ミュージック大賞1990年上半期」への投票は，本誌の中の「愛読者カード」(99ページの前にあるハガキのこと)のみに限らせていただきます。それ以外でのハガキ，封書による投票はすべて無効とさせていただきますので，ご注意ください。

投票してくださるかたは，「愛読者カード」の「日本ゲーム・ミュージック大賞投票コーナー」の覧に，自分が一票を投じたい作品の番号，タイトル，レコード会社名を記入して送ってください。
(例) ⑫　エア・バスター(ポニーキャニオン)

〆切りは６月20日必着，発表は８月号でとさせていただきます。全国のＧＭファンのみなさん，ふるってご参加ください。なお，投票してくださった人の中から抽選で30名に，各社のＧＭアルバム等をプレゼントします。



53


54


55



56


57

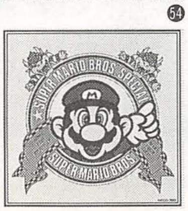


58



59


60



61



62


63


64



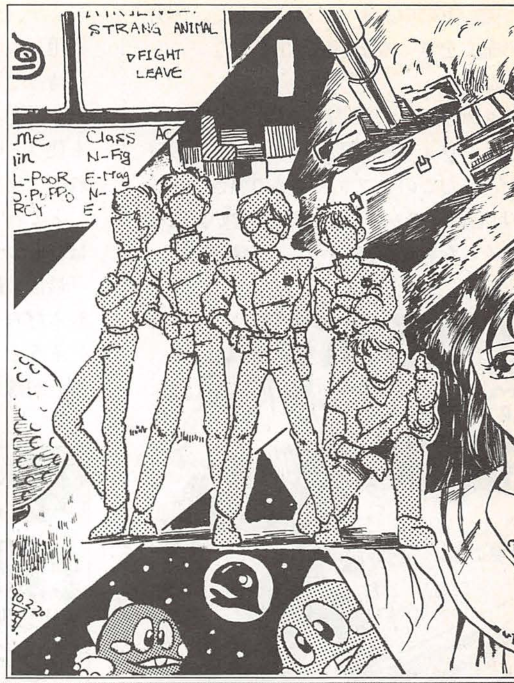
65

RESCUE
+
COMPUTER GAME

AVG, RPG, SLG, ACG…
……何でもこい!

困っているキミへの
お助け情報を満載

レスキュー COMPUTER GAME



本コーナーはパソコンやアーケードゲームなど，CPUを搭載の装置でゲームを楽しんでいる皆さんのためのページです。解けないゲームや，攻略できないゲームについて，先生方がアドバイスしてくれます。きまりを守って応募してください。

みなさん，こんにちは。今月号はボクにとって，とてもつらい月でした。中間考査と修学旅行のために1か月の半分がつぶれてしまったため，原稿を書く期間は2週間しかなかったのです。その間も昼間はもちろん学校があり，さらにレポートなどなどのオプションがつくのですから……。この本が発売される頃にはどちらも終わり，ほっと一息ついていると思いますけどね。

がんばって書いたレスキューですので，みなさん，いつもより味わって読・ん・で・ね!

(佐久間亮介)

☆ AVG

Q こんにちは!PC-8001mkIIで『サラダの国のトマト姫』をやっているのですが，1年たってもパンプキン大王の城の中へ入れません。中庭には入ったのですが，ドアの中にはナスがいて通れないし……。ボクは畑が怪しいと思うのですが，どうすればいいのでしょうか。

持ち物はスイトウ，ミズ，サーベル，カサ，デンチ，バナナのカワです。

【高知県香美郡・島田大祐?才】

A 『サラダの国のトマト姫』とは，ずいぶん懐かしいね。ボクは当時エンディング間近のデータをふっとばしてしまって，泣いたおぼえがあるぞ。

ここでは島田クンが目をつけている畑が，重要なポイントとなっているんだ。じつはこの畑の中にはある人(?)が住んでいて，彼の助けを借りずには王城には入れないのだ。では，どうやって彼を呼びだすのか? カンタン，カンタン。呼び鈴のない家を訪ねてみるつもりで，畑を○○○すればいいのさ。もう少しだから，投げださずにがんばってね。

(佐久間亮介)

Q X1で『デゼニランド』をプレイしています。ADV4のホラマンションまでは順調だったのですが，そこから先に進まなくなってしまいました。コウモリを取らなければいけないと，昔，何かの本で読んだのですがいったいどうやれば取ることができるのでしょうか? 助けてぇ!!

【千葉県船橋市・小泉今日子15才】

A これまた懐かしい『デゼニランド』の質問だ。ホラマンションはゲーム中盤の山場ともいうべきパートで，謎のレベルも今までより高度なものになっているんだよね。さてコウモリを取る方法ですが，小泉チャンの持ち物には火の玉があるかな? 同じホラマンション内にあるものだから，持っていなかったらさっそく取りに行くといい。持っているならば，それをエイっとコウモリに投げつければいいのだ。コマンドもズバリ「GET BAT FIREBALL」と入力すれば大丈夫だぞ。

ところで小泉チャンは十字架を持っているかな。ADV1で入手できるんだけど，これを持っていないとホラマンションは永久にクリアできないから注意してね! **(佐久間亮介)**

Q ボクは今ごろPC-88で『天使たちの午後II』をプレイしていますが，男たちと杏子とドライブで海に行ったところで詰まってしまいました。いろいろとコマンドを入力したのですが，話がぜんぜん進みません。

どのようなコマンドを入力したらよいのですか? 教えてください!!

【北海道旭川市・ヒムロック17才】

A 私もここで詰まった覚えがある。いろいろなコマンドを入力したとのことだが，それならばあるコマンドで「お腹がへったな…」などとメッセージが表示されるのを知っていることだろう。お弁当など持ってきていないのだから，食事をするにはどこか別の場所に行かなくてはいけない。ここではその行動を入力すればOKだ。がんばってくれたまえ。 **(スーパー助っ人K)**

☆ RPG

Q ボクは『バーズテイル』というゲームをやっていますが，「レビューボード」の場所がわかりません。はじめてからかなりの年月が過ぎているにも関わらず，町中をさまよっては全滅するというパターンを繰り返しております。ワインの飲める居酒屋にも行きましたが，地下2階で全滅しました。 **【千葉県柏市・パピューン15才】**

A 『バーズテイル』とはエレクトロニックアーツ社の，今はなき日本支社からの作品だ。「レビューボード」とはキャラクターをレベルアップさせるところ。この場所がわからないとキャラクター達はいつまでたってもレベル1のまま。この場所は，冒険者ギルドをでて北に行き，つきあたりのブラックスミス通りを西に曲がって，通

りの南側の家の中。十分に装備をして，体力回復の呪文を覚えるまでは遠出をしないことが肝心だぞ。

アメリカではすでに『III』まででていて，日本でも『ウィザードリィ』なみに受ける可能性があったこのソフト，移植の悪さのせいで1作目でポシャッてしまった。どこか再度移植してくれないかなあ……。　（猪野清秀）



【福岡市東区・WAKAME15才】

A アーケードで活躍したワルキューレ。でもやっぱりワルキューレときたら，ファミコンの『――の冒険』だよね。

最後の最後，時の鍵を鍵穴に差し込む方法だけれど，これはWAKAMEチャンの持ち物に足りないものがあるからなんだ。おっと，そうは言っても，このゾウナの迷宮内にあるものだから心配しなくてもいいよ。その足りないものとは……。今までキミを助けてくれたサ○ド○のことだよ。やっぱり最後は2人で力を合わせなきゃね。　（佐久間亮介）

Q 発売日に『ファイナルファンタジーIII』を買って，寝る間も，学校に行く間も惜しんでプレイしているのですが，最後の最後で詰まってしまいました。×××××タワーの最上階にいる×××のメテオ攻撃に耐えられません。どうしたら，ヤツを倒すことができるのでしょう？　チョコボの歌を歌いながら，毎日悩んでいます。ボクに早くエンディングを見せて！

【富山市・グラIIIを買ったぜっ!18才】

A ホント『F.F.III』のラストはツライんだよね。問題の×××には，サイレス（呪文封じ）はまず効かないので，メテオを封じ込むことはできない。よって，できるだけ早く倒すしかないのだ！

まず，ヘイスト（攻撃力アップの呪文）を活用しよう。それから，回復・復活系の呪文を持っているキャラに，リボンを装備させておくこと。あとは，召喚魔法のバハムルなども使うといい。ある程度のレベルになっていれば，なんとか倒せると思う。

ところで，グラIIIを買ったぜっ!クン，キミはひとつ大きな勘ちがいをしている。それは「最後の最後」という表現。まあ，じきにわかるだろうけど。

そうそう，最初のエリアのどこかに「手裏剣」が落ちているっていうこと，知ってるかな?　（F.F.評論家　山下　章）



【東京都足立区・早川芳樹17才】

A この謎には以前にも答えたのだけれども，相変わらず質問のハガキが多いので特別にもう一度，くわしくレスキューしちゃおう！

まず，ポイントは正しい順番にサンゴを鳴らしているときには，「不協和音が鳴り響いた」というメッセージが表示されないということ。そしてこのメッセージが表示されてしまったときには，もう一度最初からサンゴを鳴らさなくてはならないということだ。

一番最初に鳴らすサンゴは，洞窟に入って一番最初のものなので，後はこの法則を使えばサンゴを鳴らす順番はわかるよね。

しかし，それだけではここはクリアできないんだ。なんと3番目に鳴らすべきサンゴが折れてしまうからだ。そこで他のサンゴに簡単な細工を施して，折れてしまったものと同じ音階のものを作らなければならないのだ。音を変えるには，サンゴの大きさを変えればいいのだから……。そう，ここに来る前に使った○○○○○をもう一度使えばいいんだよ。コイツを特定のサンゴにくっつければOK!!　後は最初からサンゴを鳴らしていくだけだ。全国469人の迷えるソーサリアンのみんな，わかったかな?　（清水　毅）

Q はじめてこのコーナーにハガキをだします。機種はFM TOWNSです。

えーと，ゲームは『ラストハルマゲドン』です。難なく第一部を終了したのですが，ガーゴイルが優しさと愛に目覚めてくれません。他のキャラクターは目覚めたと思います。石版制作所，教会，デパート，病院，警察署，ファンタジーランド（入れてくれません），司令塔（入れません）は行きました。ほかにマップ上に入れる建物があるのでしょうか?わかりません。どうか助けてください。

それにしてもCD3枚組のゲームとはすごいですね。

【北海道上川郡・メリゴリーズ?才】

A 教会や病院などでそれぞれのキャラクターが「優しさ」と「愛」に目覚めるイベントに関するものがどこかに落ちているはずなんだよねぇ。たとえばスライムは病院の2階で公害（ヘドロの写真）を見て「優しさ」と「愛」に目覚めるんだよね。当然，ガーゴイルもそれと同じように，教会にあるアイテムが落ちているはずなのでがんばって捜してください。　（石井弘一）

Q 『BURAI上巻』（PC-98）での質問です。

先日，友人に借りた雑誌に載っていたのですが，ゴンザの防具に「ホークシールド」，「ポセイドンシールド」というものがあるそうですね。しかしゲームは解いたのですが，なぜかこれらのアイテムが見つかりませんでした。どこにあるのか教えてください。

【兵庫県神戸市・長村泰孝?才】

A これは普通の店では売っていません。2億4千万人いる敵の軍勢をを残らず殺せば，誰かが持っているはずです。ちなみに「ポセイドンシールド」はその名のとおり，海にいる敵が持っています。もしかするとベーマガの4, 5, 6月号の㊙のコーナーに載っている隠れショップに売っているかもしれません。　（石井弘一）

★佐久間:『ブライ』もレスキューのハガキが集中している作品です。しかし，質問の内容の大半がアイテムに関するものばかり。そろそろ『ブライ』の時代も終わりなのでしょうか。

Q こんにちは。私はメガドライブ版の『ソーサリアン』をやっています。なぜか「天空の滝」が解けません。管理小屋のミケロという男がトロールに紹介できません。自分のキャラを僧侶にしてもだめでした。これが解けないばっかりに「邪心の砦」をプレイできません。

【埼玉県大里郡・鈴木一臣16才】

A 『ソーサリアン』の特徴の一つにシナリオをクリアするために，プレイヤー・キャラの職業が密接に関係していることがあげられる。このシナリオもその一つなんだ。

鈴木クンはパソコン版の『ソーサリアン』はプレイしたことがあるかな？ パソコン版ではちょうど「ロマンシア」のシナリオが同じトラップを使っていたんだ。ここではミケロを紹介するのではなく，神に使える聖職を職業とするキャラクターをパーティに加えておけばいいんだ。もちろんトロールに話しかけるときは，そのキャラクターをパーティの先頭にしておくこと。ただパーティに入れただけではだめなんだよ。 **(佐久間亮介)**

Q PC-98の『ドラゴンスレイヤー 英雄伝説』をプレイしています。最終章で光の剣を取ったのはいいのですが，つぎに行くべきニルキド城の行きかたがわかりません。

どうかよろしく，お願いします!!本当にお願いします!!

【神奈川県川崎市・藤沢昌弘?才】

A 今までのストーリーの流れから大体の予想がついているんじゃないかな，藤沢クン？ ここでは第4章で登場した子供ドラゴンの助けをかりなければならないんだ。ドラゴン牧場の持ち主から，あるアイテムをもらったのを覚えているかな？ それをフィールド上で……。いよいよ最後の戦いに挑むわけなんだから，万全の装備で望むようにしようね!!!

最後に，たいまつは何本か持っていったほうがいいぞ。 **(佐久間亮介)**

Q 『ドラゴンクエストIV』を解き終わってから聞いたのですが，第四章，トルネコの章でNPCがいると聞きました。ボクがプレイしたときには，そのようなキャラクターはいなかったように思うのですが……。はたしてどこにこんな人がいたのでしょうか……?! ファミコン誌は買わないし，友達はファミコンよりもPCエンジンに凝っているのでわかりません。

【長崎県・ろひ図解椎20才】

A トルネコの章のNPCを使わなかった人も，けっこういるみたいですね。私の身の回りにも1人，いました。NPCはエンドールの町にいます。1人は宿屋の2階に，そしてもう1人は町の西にいるはずです。彼らはずっと一緒に旅をしてくれるわけではなく，一定期間のみの参戦となっていますので，無駄な行動はできるかぎりつつしむようにしましょう。 **(幸運私真矢)**

☆ SLG

Q 『斬～陽炎の時代～』の質問です。発売から1年以上になるところですが，まだ全国統一できません。ちなみに，一つの城を落とすのに「強襲」を使って2年はかかるので，これでは大名がすぐ死んでしまいます。もっと早く城を落とせる方法をぜひ猪野先生に教えていただきたいと思います。

【秋田市・Y・K?才】

A 「強襲」で敵の城を落とすこと自体はまちがっていない。「計略」や「包囲」を使ってもほとんど成功しないからだ。

「強襲」を成功させるためには多くの兵力を消耗する。兵力がゼロになった武将は死んでしまうから，自分の配下の武将全員にはじめから兵を配置すると全員死亡してしまう場合もあるんだ。

足軽隊や鉄砲隊は消耗すると新たに雇い直さねばならず，多額のお金を必要とする。しかし騎馬隊ならいくら減っても知行の倍までの兵力が3か月に一度補充される。これを使わない手はないね。

具体的には戦闘能力の高い武将に知行を50ずつ与え，完全な戦力の戦闘部隊を作る。彼らだけで弱い耐久力の城を「強襲」で落とすのだ。城を落とせば自分の石高が増えるから，ますます戦闘部隊が増やせ，城を落しやすくなれるはず。

どうしても一度全国統一をしてみたいのなら，上杉謙信か武田信玄などの大勢力でやってみるといいぞ。 **(猪野清秀)**

Q 突然，「新型爆弾」というのを開発しました(日本軍で)。これはどうしたら使えるようになるのでしょうか？ また，どんな利益があるのですか?(『提督の決断』，PC-9801)

【岐阜県恵那市・島村哲郎14才】

A まず，どうやったら開発できるかは秘密にしておこう（長期間プレイしていれば気付くはず)。開発に成功したら生産コマンドに「9:新型爆弾」というコマンドが追加される。このコマンドを実行すると1発ごとに5000の工業力と3か月の時間を費やして新型爆弾は生産されるのだ。

使いかたも本拠地のコマンドで，投下場所（長距離爆撃機の届く範囲）を指定するだけ。その根拠地はすべての機能を失い，そこにいた艦艇は港外に追いだされる。

ただこの爆弾が生産できるころにはこんな”人類最大の汚点”である悪魔の兵器を使わなくても勝てるはずだし，人道的にも使わないほうがいいと思う。

たとえゲームであろうとどうせ勝つなら気持ち良く勝とうよ。

(猪野清秀)

Q 『シュバルツシルトII』の98版の後半でエスパニアンに宣戦布告した後にでてくる○○○○○の異生戦艦に苦しめられています。FB型は生産できるけど生産が追いつかないのです。同盟国はワルキュリアとネオテックです。

【長崎市・いぬさんちーむ?才】

A これはゲームの後半，クライマックスに関わることなので，敵名についてはあえて伏せ字にさせてもらった。ところでこの異生戦艦はいくらやっつけてもきりなくやってくる。

けれどつぎの2点について考えてみると答はおのずからでてくるはずだ。

①最終目的は敵の戦艦を全滅させるのではなく，敵の本星に突入・攻撃することである。

②艦隊戦では敵と接触した本艦隊（猫マークのついているもの）が全滅・撤退しなければメインマップ上では自国本星には戻らない。

つまり，はじめに自国艦隊のうち一つを敵本星突入用として編成し（A艦隊とする)，メインマップ上で敵本星に向かわせる。残りの艦隊は適当でよい。そしてA艦隊が敵艦隊と遭遇したら，艦隊戦ではA艦隊はひたすら逃げ，他の艦隊で攻撃して勝つようにする。このとき猫マークのついている艦隊だけを狙うこと。また艦隊を全滅させると，つぎのターンに完全戦力の艦隊が復活してしまうことにも注意。いたずらに戦力を消耗する必要はない。

……後は艦隊能力を上限まで上げておくことかな?忘れがちだけど，やるとやらないとでは天と地の差があるぞ。

(『III』が待ち遠しい・猪野清秀)

★佐久間:SLGの質問も徐々に数が増加してきています。RPGにつぐ人気ジャンルになりつつあるぞ！

☆ アクション

Q みなさん，はじめまして。私は今，メガドライブ版の『アフターバーナーII』をプレイしています。ところが買ってから1か月が経つというのに，今だに7面以上いきません。そこでベーマガ・ライターのみなさんに『アフターバーナーII』のアドバイスを受けたいのです。

どうかお願いします。

P.S.コンティニューが3回しかできないのは，私にとってむずかしすぎるぅ！

【東京都豊島区・加藤裕美♀17才】

A アクション・ゲームのレスキューも次第に投稿数が増えてきましたが，まだまだこれからといったところ。今月は『アフターバーナーII』の質問を載せてみました。

さてさて，このゲームでの最大のポイント

は，敵が画面上に出現したら素早くロックオンして撃墜することです。敵の出現場所を覚えて，自分なりの攻撃パターンを作るのが一番ですね。スロットルはスローに固定しておいたほうがロックオンしやすく，後ろに敵機が回り込んだときも簡単に振り払えます。

また，先月号の㊙のコーナーに掲載された隠しコマンドを利用して，ミサイルの数を増やしておくのもいいでしょう。

そうそう，敵のミサイルが自機を追ってきている場合は，焦らずにスロットルをスローにしたまま回転（ロールシザース）しましょう。回転が終わったときには，すでにミサイルはどこかに行ってしまっているはずですよ。

（佐久間亮介）

☆ アーケード・ゲーム

Q どーもかみひとしです。コナミの『グラIII』！　あの難易度はすさまじいですね。9面のブロックは，パターンを全部知らないとだめなのかなー。いつになっても抜けられない!!　というわけで『パロディウスだ!』をやっています。このゲームにエキストラ・ステージがあるという噂を聞いたのですが，本当にあるのでしょうか?

【新潟県村上市・かみひとし14才】

A アーケードのレスキューも，だいぶ充実し，質問のハガキも増えてきてうれしいかぎりです。その中でもひときわ目立つこのハガキ。このゲームにエキストラ・ステージは存在するのでしょうか?ということですが，今のところ，エキストラ・ステージがないとは断言はできませんが，確認はされていません。

それともう一つ，『グラディウスIII』の9面後半のブロック地帯ですが，たしかにこれはむずかしいと思います。ボクなんかは最初このシーンをこえるのを見て感動したものです。画面左下でブロックを固めるのが良い方法とされていますが，この面はブロックのパターンが毎回ちがうので，完全なパターンにはならないと思います。というわけでがんばってください。

（宮塚秀己）

Q セガのアーケード版『テトリス』でパターン・プレイがあると聞いたのですが，本当にあるのでしょうか?あるのでしたら，どういうふうにすればできるのでしょうか?教えてください。

【福岡県大弁田市・まてお君16才】

A 相変わらずインカムの良い『テトリス』だが，そろそろ新しいパズルゲームと世代交代の時期がきた感がある。だんだん台数が少なくなっていくのは見ていてとても悲しいものだ。ここでもう一度「サンキューパジちゃん!」と叫ぶしかないだろうね（ちがうっつーの）。

じつはアーケード版の『テトリス』ではパターン・プレイができてしまう。やりかたは，まずリセットをかけなくてはならない。電源を切るだけではだめなのだ。リセットをかけるためには基板に触れなくてはならないので，普通の人にはちょっとできないかもしれない。リセットをかけて1回目のブロックのでかたは毎回同じなので，これを覚えてしまえばパターン・プレイにすることができるのだ。同様に2回目，3回目……それ以降もパターン・プレイにすることが可能だが，結局はプレイヤーの腕次第といったところか。

（スーパー助っ人K）

Q 昔，カプコンの『ガンスモーク』にこっていて，1年ほど毎日のようにやっていました

ある日，1面のダイナマンが大量にでてくるところで，いきなり「トンボ」が左向きに右から左に飛んでいくではありませんか!　この「トンボ」はどうすると出現するのですか?ぜひお答えください。

【埼玉県大里郡・神様鈴木16才】

A 『ガンスモーク』なつかしいですね。もうこのゲームもオールド・ゲームとなってしまいました。クラッシックのコーナーで紹介してもいいかもね。

さて，トンボのだしかたですが，まず，普通にプレイしていてもわからないと思います。なんていったって，このトンボは16コインごとに出現する気まぐれやさんなんですから。

電源を入れて誰か他の人が15プレイするのを待って，16プレイ目にすかさず飛びつく。または自分で16コインつぎ込む。基板を買ったほうが早いかもしれません。

（やんま）

Q コナミの『グラディウスIII』が最近，やっと近所のゲーム・センターに入荷しました。そこで質問なのですが，どうしてもビックコアMKIIIを破壊することができません。前方の二つのコアを壊すところまではいくのですが，その後に発射されるレーザーの猛攻でやられてしまいます。どうしたらいいのでしょうか?

装備はD装備で「?」のゲージはフォースフィールドです。

【大阪府・布施　晶17才】

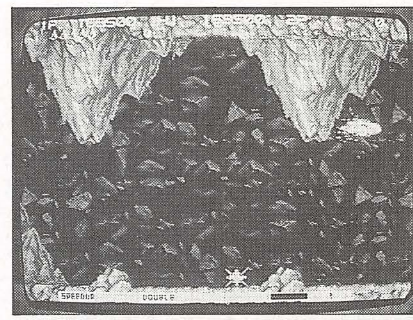
A 『グラディウスIII』第一の難関であるこの場所で，いったい何人のプレイヤーが砕け散ったのかな。正面から戦っても勝てるけど，こちらは上級者向けの倒しかたといえる。そこでもっと簡単にこいつを倒す方法をお教えしよう。

ここにくる手前に逆火山が二つ連なっている場所があるよね。そこでスクロールが止まる前に，画面上にあるハッチを破壊してしまうのだ。オプションをうまく使えばすぐに壊れるはずだよ。すぐにアイアン・メイデン(?)が出現するけど，ひたすら連射すれば楽勝で勝てるはず。出現が止んだら画面前方の逆火山の右隣（つまり画面一番前）に自機を配置しオプションをまとめよう。

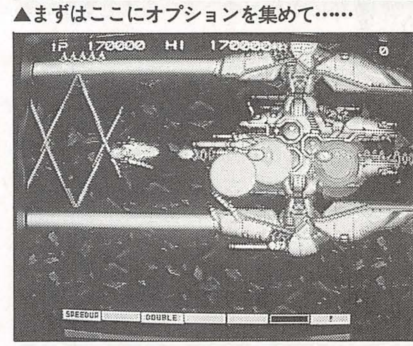
再びスクロールがはじまったら，機首が1P側のスコアの百の位に合うまで後退させること。ショットとミサイル・ボタンを連打しながら，自機を前に動かすようにして反射レーザーを避けていると，後ろのコアが先に壊れるはずだ。あとは普通に戦っていれば前方のコアが壊れ，レーザーを打つ間もなくビックコアMKIIIは爆発してしまうはずだぞ。

この他にも敵の自爆を待つ方法もあるが，それはまたの機会にしよう。

（佐久間亮介）



▲まずはここにオプションを集めて……



▲四つ目のオプションが後ろのコアに重なるような感じになればOKだ!

★佐久間:今月はこれでおしまい。みなさん，このコーナーを活用して，ゲームをエンジョイしてくださいね!!冒険者の諸君，また会おう!!!

応募のきまり

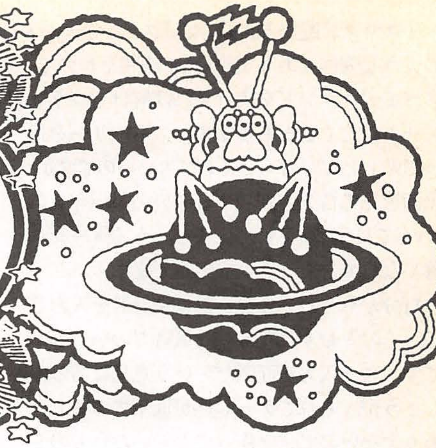
質問は一人1ゲーム1シーンにかぎります。ハガキで応募してください。ジャンルは問いませんが最初に「AVG」「アーケード」などをハッキリ表示してください。機種やタイトル，そして体験や失敗したようすを具体的に書いてください。

イラストはタテ書きで，ハガキに黒インクで書きます。左上には（2×2cm）のスペースをあけてください。

宛先：〒141東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「レスキュー！COMPUTER GAME」係

読者の意見

ホンキでPlay ホンネでReview!!



こんにちは，山下　章です。

先月号でチラリと噂になっていた「ホンキホンネの別冊」が，ついにみなさんの前に登場します！

ベーマガ別冊初の縦書き，右開き。

サイズはB6判。

とにかく読みごたえたっぷり。

詳しくは，本コーナーの最後で紹介しています。ぜひ，ご一読を!!

☆直撃！『グラIII』開発スタッフ

先月号で約束したとおり，コナミの開発スタッフに，『グラIII』についての質問をぶつけてみた。鹿児島市・**浜崎秀樹**クン，長野市・**木内　豪**クン，千葉県習志野市・**習志野のヒマ人**クン他，たくさんのみなさんから寄せられた質問事項の中から，代表的なものをセレクト。快く答えてくださったコナミの開発スタッフにも感謝したい。

Q：『グラIII』は難しすぎるいう声が多いようですが，開発スタッフとしては，難易度について，どのようにお考えですか？

A：トータル的には難度は高いと思われますが，前半またはビギナー・コースは，一般プレイヤーでもプレイできる難易度だと考えています。後半については，たしかに難度が非常に高く，ゲームマニアの人でもむずかしく感じるように作られていることは認めます。

Q：『グラIII』では，場面によって，どうしてあれほど処理スピードに差がでるのでしょうか？　意図してやられたものなのでしょうか？

A：故意に処理を遅くしている場所もありますが，部分的に処理が間に合わないところもあります。

Q：ウェポン・セレクトで選べる武器は，どれもそれなりに使いこなせるものなのでしょうか？　装備によって上級者にハンディをつけようとしたのでしょうか？

A：各ウェポン共に長所・短所を持ち，ある場面では効力を発揮するが，別の場面では使いものにならない武器も存在しています。

Q：『グラIII』のニュー・バージョンをだす予定はないのですか？

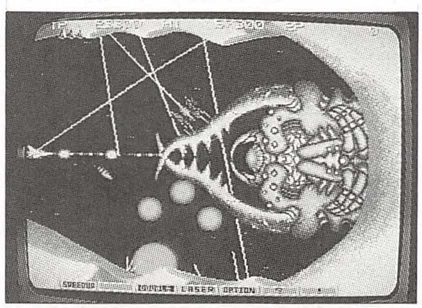
A：いまのところは，ありません。

Q：開発スタッフの中で，『グラIII』をクリアできる人は何人いますか？　いるとしたら，一番上手な人の記録を教えてください。

A：2名いますが，どちらも1周がいいところです。

Q：『グラディウスIV』の発売の予定はあるのですか？

A：開発は，まったくの未定です。現在，『グラIII』の全開発スタッフが充電中です。今後に期待していてください。



▲ついに無敵ワザまで発見されてしまった『グラディウスIII』。同シリーズの他の作品と比べると，プログラム技術やバグ・チェックに対する不満が集まるのは避けられない。

☆「激論！」シリーズの意義

6月号258ページの渡辺正輝クンの意見を読み，本コーナーの「激論！」シリーズのファンとして，ひとこと言いたいと思います。

渡辺クンの意見は確かにうなずけるものだと思います。『グラディウスIII』や『鮫！鮫！鮫！』などのウルトラ・スーパー・ハードゲーム（少なくともボクにはそう思える）をクリアすることを「面白い」という人もいれば，ボクのように『スーパーモナコGP』や『ファイナルラップ』などの多人数ゲームで，見知らぬ人と競い合うのを「面白い」という人もいるでしょう。この「面白い」の定義は人それぞれですし，それについて他人がとやかくいうことはできません。

しかし，そんなこと（失礼！）は，山下さん他，この「激論！」シリーズに意見を送ってくる人には，よくわかっていることなのではないでしょうか。

ではなぜ意見を送ってくるのか？　それはゲームに対しての意見を述べることによって，メーカーによりよい（いろんな意味で）ゲームを作ってもらうためだと思います。つまり，「ここはこうしたほうが」とか「このシステムはこういう点で優れている」というように，具体的な意見を交わすことにより，少しでも多くのプレイヤーの意見をメーカーに考慮してもらおう，という大前提のもとにこの「激論！」シリーズが成立しているのではないでしょうか。

極論を言えば，このシリーズは某テレビ局の「朝まで〜」シリーズと同じで，絶対に(!?)結論などでるものではありませんが，この議論を交わすことに意義があるのです。

それをあらためて，「他者の意見するところではない」と言い切ってしまうと，せっかく盛り上がっている「激論！」が，「げ！奇論！」と興ざめしてしまうのではないでしょうか。

日本中のゲームファンのみなさん，これからも読みごたえのある「激論！」にしていきましょう。

【大阪府河内長野市・山田弘展18才】

■山下：激論シリーズは，これからもどんどん載せていくつもり。つぎなるターゲットは，はたして……？

☆コマンド入力方式のAVGをプレイしたい！

このコーナを通じてソフトハウスの人に伝えたいことがあるのです。

私は最近，無性に「コマンド入力方式AVG」をプレイしたいと思っています。

「コマンド選択方式」では『スナッチャー』のような秀作もありましたが,時間をかけて,すべてのコマンドを実行すれば解けるようなゲームがたくさんあります。ストーリーを追って楽しむだけならばそれでもいいのですが,画面を見て自分で判断する必要のない今日のAVGでは,冒険をしているというイメージが薄くなってしまうという気がします。

自分がやりたいと思ったコマンドを入力して，そのとおりになるのは気持ちのいいものです。キー入力が面倒だという意見はあるでしょうが，それでゲーム性が低下することはありえないのでぜひ作ってもらいたいものです。

無論，冒険ゲームが単語探しゲームにならないためにも，コンピュータ側の語句は多いほうがいいです。連文節変換用辞書までとはいいませんから，日常生活で使われる程度の単語に対応していると，とても充実したゲームになると思います。

【愛知県名古屋市・Monday18才】

■山下：この件に関しては，この場には書ききれないくらい言いたいことがある。AVGというのは，元をたどれば「言葉探し」の遊び（ゲーム）だったのだ。

制作サイドの意図や仕掛けを見抜いて，正解の単語を見つけ，つぎの場面を見られたときに，言葉に表せないような喜びがある——それがAVGだった。その単語を見つける上で，単にその場の状況で判断するだけではなく，それまでのストーリーの流れから思考する「謎解き」という行為があった。肌に合わない人もいるだろうが，それがAVGが生まれながらに持っているゲーム性だったのだ。

ところが，その作業があまりにも難解だったために，コマンド選択方式が生まれ，あっという間にゲーム界に浸透していった。そして，AVGはストーリー重視へと変貌していく。たしかに選択方式はとっつきやすいシステムではあったが,同時にそれまでのAVGが持っていたゲーム性を根底から否定してしまった。

この場では，もっと極論してしまおう。現在あるような形のコマンド選択方式とゲーム性は，限りなく相反するものなのだ。

RPGで経験値稼ぎが非難されることがあるが，たいていそれは，そのゲームの戦闘がおもしろくないから言われるのである。つぎの場面へ進ませるのに，制作者が「経験値」で時間稼ぎをしているのがユーザー側にもはっきりと見えてしまうから，興をそがれてしまうのだ。

AVGのコマンド選択も，まったくそれと同じだ。ストーリーが進むのをゆっくりにするために（プレイ時間を長引かせるために），わざとフラグをバラバラに散らしておく。場合によっては，同じコマンドを何度か反復したり，別の場面であるひとつのコマンドを試してフラグを立てたりすると，進展したりするように作られている。それがプレイしている側に，はっきりと見える。

では，プレイヤーは，そうしたゲームにどう対処するのか？

ひたすらすべてのコマンドを試すことになるのである。

ただひたすら，コマンドの試し忘れがないかどうかをチェックしていく作業に終始するのである。

まだRPGの経験値稼ぎなら,成し遂げれば,プレイヤー・キャラが強くなって,それなりの快感となって返ってくる部分はある。それにより，努力がむくわれたと，プレイヤーは満足できなくはない。

しかし，ほとんど思考を必要としない「コマンドのじゅうたん爆撃」をして，物語が進んだからと言って，プレイヤーは，はたしてうれしいだろうか。

はじめの1,2回は興味本意で快感を得られるかもしれないが，その手のシステムに慣れてしまったら，どう感じるだろうか。

コマンド選択型にも，それならではの長所はある。だが，結局は「言葉探し」が「順番探し」に変わっただけに過ぎないのだ。

ストーリーを見るだけなら，ページをめくるという行為のほうが,よっぽどラクでいい。

ここ数年，たしかに技術もハードも急激に進歩してきた。選択型のAVGも，数え切れないほど発売された。

ストーリーに感動した。グラフィックに感動した。BGMに感動した。しかし，ゲーム本体に感動させられた作品は，ほとんどない。

たとえば，往年の単語入力型AVG『ウィザード&プリンセス』のストーリーには，たいして感動しなかった。グラフィックも，それほどではなかった。BGMはなかった。しかし，ゲーム本体に感動させられた。

懐古主義に走って，昔に戻れと言いたいわけじゃない。ただ，シナリオ・ライターが考えた「素晴らしいストーリー」を見せるためだけに，なしくずし的にAVGというゲーム・システムが，何の進歩も見ないままに使われているのが悲しいだけだ。

AVGというゲーム・システムは，1970年代の終わりにスタンフォード大学の学生が「Adventure Game」を作り上げた時点で，すでに完結していたのかもしれない——最近は，そんな風にさえ考えるようになってきた。

もうボクをうならせてくれるAVGと会いまみえることはないのだろうか。

——つい力が入って，みなさんのページをこんなに使ってしまって，ごめんなさい。



▲今では，まったくと言っていいほど見られない単語入力型AVGの代表作『デゼニランド』。この時期のAVGによく「不条理な謎」が見られたが，それは制作者がプレイヤーとの正当な駆け引きから逃げたときに生まれたものであると言える。

☆きびしいぜ，ゲームのヒント本！

ゲームが多量になった今，それにつれゲーム人口も増えた。そう，『ドラクエ』のおかげだ。しかし，『ドラクエ』が低年令向けにできていたのに対し，他は一部を除き，まだまだ難しいものもある。もちロン，リー即，タンピン，三色イーペー，オモ，オモ，ウラ，ウラっとあぁ1本足りない，ってなカンジでそんなものを年端もいかねぇガキ共……失礼，お子さまたちがクリアできるはずなどない。そこで登場するのが，攻略本，必勝本と呼ばれるゲームのヒント本である。

ではじめたころは，大事なところはふせてあったりして親切だった（注：過去形）。しかし！ しかはしかだがしかしあしかはしかではない！ もとい，しかし！ 最近のはどうだ？ 途中までとはいえ，答えをズバリ書いてあるではないか!! しかも発売前のソフトまで！ あひーっキビシ——ッ。お願いだからやめてくれ，ユーザー・サポートのための本じゃなかったのか？ これじゃ「本にそってゲームをやって，本のとおりか確かめているだけ」じゃないか！ 楽しみもクソもあったもんじゃねぇ！

マップだってそうだぞ！ 先に何があるかわからんからこそ,おもしろいんじゃねーか！

【埼玉県越谷市・乱打夢？才】

■山下：雑誌とゲーム・メーカーとの関係も，見直す必要があるのかもしれないね。

☆女の子，もっと投稿して！

読ホンに女の子の投稿ってあまりありませんね。やっぱり手紙が少ないんですか？（山下先生が差別しているわけじゃないでしょうから）

なんか寂しいなぁ……ゲームやってる女の

子，けっこういるはずですよ。もっとたくさん，いろいろな意見だしてほしいです。私，聞いてみたいです。女の子には女の子にしかない悩みがあるはずですから……。『チャレンジ！AVG&RPG V』の座談会の一番最初の話題なんかがそう。体感ゲームやってるときとか，けっこうはずかしいです（余談ですがFredyは先日，生まれてはじめて体感ゲームをしました。『メタルホーク』というゲームで，すごく面白かったです。やみつきになりそう）。

読ホン自体もそうですけど，読ホン・サークルでもそういうこともやっていきたいな，なんて（個人的にですけど）思っています。男の子だけじゃなくて，女の子もたくさんいる，そんなサークルにしたいものです。

【北海道恵庭市・Fredy☆なおちゃん16才】

■山下：噂の読ホン・サークルも，いよいよ形になるみたいだね。どんな活動をしてくれるのか楽しみ。

☆花博で発見したこと

5月5日，ボクも花博へ行きましたが，その中でマジカルクロスにあった「CYBER STATION」（ナムコ出展で，ゲーム・センターみたいなものです）は，小さな子供や中年の人もいて，すごく盛況でした（朝日新聞5月6日付朝刊の三面記事にも，そのときの一部の写真が載りました）。

特にボクが注目したのは，そこにイージー設定のゲームが少なからずあったことです。これは，花博の来場者対象に（すなわちマニアでない人々向けに），この「CYBER STATION」が作られたためと言えるでしょう。

ゲーム・センターとは，はたしてゲームマニアのためだけにあるものなのでしょうか。

年令・立場・腕前を問わず，いろいろな人にゲームを楽しませることのできる「CYBER STATION」こそ，真のゲームセンターの姿と言えるのではないでしょうか。

【愛知県名古屋市・熱田切符16才】

■山下：ボクも花博に行きたい。

■やんま：『ギャラクシアン3』を1日中やりつづけましょう。「ギャラクシアン3・インストラクター」の（？）ボクが指南します。

●読者間レビュー●

お題：『ドラゴン・ナイト』（エルフ）

ドラゴン・ナイト』の素晴らしいところは，今まで美少女ソフトでは付加要素でしかなかったゲーム性，ストーリー性を前面に押しだし，逆に美少女のグラフィックをおまけの要素にしたところでしょう。特にゲーム性について私は声を大にして言いたい。「最近のメーカー，少しはこのゲームを見習え!!」。

剣，防具をあわせてもせいぜい20個ぐらい。魔法に至っては，たったの二つ（!!）というシンプルさ。さらに画面に自分のいる場所の座標，向きが表示されているので，3D迷路なのだがマッピングがやりやすく，迷わない。アイテムは各イベント中で必要なときに勝手に使ってくれるし，レベルもイベントをこなせば，わりと自然に上がってくれる。

このゲームをすると他の変に多いアイテム，魔法，広すぎるマップのRPGなんか，バカバカしくてやっていられない（大ゲサ）。これはぜひプルウェイして欲しいソフトである（しかし美少女ソフトというから抵抗があるだろうなぁ……）。

【岡山県玉野市・宮地卓也16才】

ベスト10にくいこんだことについては，確かによく売れたからだと思います。

売れた理由は，Hソフトで珍しいRPGであって，売り物であるグラフィックスがAVGに負けないぐらい大きく，美しかった（かわいい？）からでしょう。ただHソフトの中でゲーム性が高くても，最近の普通のRPGの方がやはりゲーム性や演出性が高いのではないでしょうか？

つまり，このゲームをHソフトとして楽しむのなら問題はあまりないでしょうが，普通のソフトとして見ると，ゲーム性はいまいちと言わざるを得ません。

【愛知県名古屋市・匿名希望18才】

■山下：今月の課題はこれだ。

ボクは，セガ・マークIIIのユーザーでしたが，今年になってやっとメガドライブを買いました（『スーパー忍』はすごくおもしろいぞ！！）。

そこで読者間レビューをお願いしたいのが，昨年の12月にでた『ゴールデンアックス』です。雑誌に「予想外のヒット」と書いてあったり，「操作しにくい」と書いてあったりで，買おうかどうしようか迷っています。どうか読者のみなさん，『ゴールデンアックス』のどこがいいのか悪いのか教えてください。

【群馬県富岡市・ごんたくん19才】

■山下：なるべく200〜400字ぐらいでレビューしてね。

●●●ホンキホンネ別冊 7月発売予定！●●

全国26万「ホンキホンネ」＆「読ホン」ファンのみなさん，いよいよホンキホンネの別冊が7月に発売になるぞ！「どうせまた遅れるんだろ」なんて推理しているキミ，あまいぜ。今回は，もうほとんど原稿が上がってるんだから。では，ざっとその内容をご紹介すると……。

●序章：ゲームに対する評価とは？

●第1章：僕の愛したゲームたち

ベーマガ連載のホンキホンネに修正・加筆。全14タイトルのゲームを斬りまくる。

●第2章：ドラクエIVについて，堀井氏と――

ベーマガに掲載した堀井雄二氏との対談の完全バージョン。『ドラクエIV』の話のみならず，堀井氏がゲーム・デザイナーの環境をどう考えているか等も収録。

●第3章：ゲームの周辺を探る

ベーマガ連載のホンキホンネから，ゲーム・メディアに関するものをいくつかピックアップ。

●第4章：ソフトの価格とコピー・レンタル問題について，読者&クリエイター座談会

コナミ，エニックス，電波のスタッフと，ライター，読者代表が，ホンネの意見をぶつけ合う。

●第5章：読者の目安箱

本誌「読ホン」のコーナーに未掲載の読者の意見を，一挙40点前後掲載。鋭いものが多く，読みごたえもたっぷりだ。

☆

という内容なのだが，最終発表は次号でキチンと（！）行なう。注意してほしいのが，本のサイズがB6判という，今までの別冊とはちがったタイプであること（ちょうど，昔のベーマガの半分のサイズ）。それから，流通の問題などで，『チャレンジ！AVG&RPG』シリーズほど大量に，本屋に並べられない。発売と同時にほしいという人は，予約などをしておくと確実かもね。本のタイトルがまだ決定していないので，予約するときは，本屋さんにつぎのように言いましょう。「電波新聞社から7月に発売になる，『電能遊技考一コンピュータ・ゲームホンキでプレイホンネでレビュー（仮題）』を×冊予約したいんですけど」

×は100でも200でもかまわないぞ（笑）。

■本コーナーへの応募方法

このコーナーは，日頃みなさんが感じている，ゲームに対する意見や感想を発表する場です。このコーナーに掲載された他の人の意見や感想，また，「山下　章のホンキ・ホンネ」や，他の記事に掲載されている主張について，自分なりの考えを発表してもけっこうです。

もちろんメーカーのかたも読者ですから，このコーナーに応募していただいてもかまいません。鋭い切れ味を持った，すばらしいお便りをお待ちしています。

宛先：〒141東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社「マイコンBASICマガジン」編集部「読者の意見・ホンキホンネ」係

読者が創る……… ベーマガ㊙情報局

エメラルドドラゴン

㊙ PC-88SR版の『エメラルドドラゴン』で制作者からの隠れメッセージを発見しました。

やりかたは簡単で，つぎのとおりです。

オープニング・ディスクをドライブ1に入れ，立ち上げるときに[E]と[D]の二つのキーを押しながら立ち上げます。するとつぎの写真の画面が見ることができます。



▲このメッセージを見た人だけが知ることができる秘密とは？

【岩手県九戸郡・村山　斉17才】

三国志II

㊙ PC-88SR版の『三国志II』で，30万もの兵が集まってしまった国を簡単に打ち破る方法と，配下の武将を作る方法を発見しました。

★兵が30万もいる国を取る方法

①目的国に接している国に，6，7万ほどの兵隊と4，5人の武将（武装度，訓練度を最高にしておく）を用意します。

②1人の武将に1万の兵と，1か月分の兵糧を持たせて目的国に攻め込みます。

③伏兵などをしながら30日たったら目的国から撤退します。そして，つぎのキャラクターを送ります。そうすると，目的国の兵糧がガンガンに減っていきます。

④兵糧が底をついたらどこかに退却していきますので，敵兵が攻めるのに手ごろな数になったときに今度は本気で攻めます。するとかなり簡単に勝てると思います。

★PC-88SR版で配下の武将を作る方法

①新君主を含めたすべての君主を使ってゲームをはじめます。

②新君主の兵を0人にしてコンピュータに任(まか)せます。

③自分の君主で新君主に降伏を迫れば武将を作れるようになります。そうしたら，武力100だろうが，知力100だろうが思いのままの武将が作れます。

【神奈川県横浜市・GAIAmarkIISR 以降16才】

ソーサリアン

㊙ PC-98版の『ソーサリアン』で，一番最後のボス，キングドラゴンが吐く炎が小さいスーパーマンみたいなものに変わる技を発見しました。

やりかたは，「ドラゴンとたたかう」モードを選び，最初のボスのヒドラがでてきたときにドライブ1に入っているプログラム・ディスクをユーザー・ディスクと入れ換えておくだけです。【福島県二本松市・阿部健彦16才】

㊙ PC-88SR版の『ソーサリアン』のシナリオ集『ピラミッドソーサリアン』で，いきなり『ギルバレスの迷宮』からプレイをすることができる裏技を発見しました。

やりかたは，まず軽く『戦国ソーサリアン』をクリアしてそのキャラをセーブします。そしてそのキャラを使って『ピラミッドソーサリアン』を読み込み，『ギルバレスの島』に出発するを選びます。すると『ギルバレスの迷宮』からはじめることができます。

【北海道千歳市・山崎義章14才】

㊙ PC-88SR版の『ソーサリアン』のシナリオ「邪神の砦」で，サウンド・セレクト・モードに入れる方法を見つけました。

やりかたは，邪神の砦をクリアして，第2のエンディングを見ます。そして，アイテム分配が終わった後にもう一度同じパーティを組むとサウンド・セレクト・モードに入ることができます。

【宮城県栗原郡・HIDE-ZONE？才】

ブライ上巻

㊙ MSX2版の『ブライ上巻』で，いろいろな隠しゲームとミュージック・モードを見つけました。

★ミュージック・モード

まずディスク5を立ち上げます。メッセージがでたらディスク2と入れ換え，スペース・キーを押すとミュージック・モードになります。

★隠しゲームその1

ディスク3から立ち上げ，スペース・キーを押すとタイプゲームみたいなものができます。

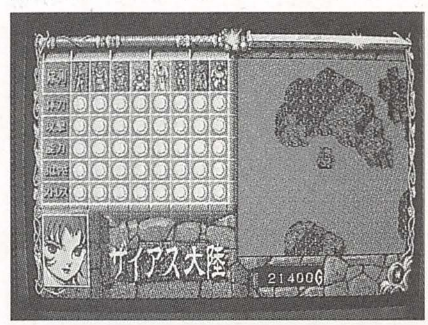
★隠しゲームその2

ディスク4から立ち上げ，スペース・キーを押すとトロンみたいなゲームができます。

【愛知県豊橋市・犬田ワン16才】

㊙『ブライ上巻』で，隠れショップを見つけました。場所は下の写真のところです。

ちなみに売っている物は薬草で，普通の4割安で売っています。



▲ガンマの町から上にあがったところ，中央にある砂漠の右にあります

【愛媛県北宇和郡・清水　誠20才】

情報局長：おうおうおう，なぜ機種名を書かねえんだよ。今度からちゃんと機種名を書いてくれよな。ちなみに今回のはPC-98版で確認しといたからな。頼むぜホント。

ヴァリスII

㊙ PC-88SR版の『ヴァリスII』で，体力回復する技を見つけました。やりかたはつぎのとおりです。

①ACT5で，REIKO・TYREを取り，使わずにもっています。

②REIKO・TYREを取った後，先に進むとヘルプ・アイテムがあるので必ず取ります。

③体力が減ってきたら[F・1]キーを押して，RIEKO・TYREを選んでゲームに戻ります。そうしたらもう一度[F・1]キーを押し，

ちがう鎧（服）を選びます。そうすると体力が回復しています。

ちなみにRIEKO・TYREを選んでから，HYPER・SUITを使うと体力が半分くらい回復します。それと，体力が減ってきたときに，③を実行すれば何回でも体力を回復することができます。　【大阪市・佐藤一輝？才】

情報局長：今度は，もっとはじめのほうの面でできる技を考えてくれぃ。

大戦略III

㊙ PC-98版の『大戦略IIIグレートコマンダー』で，視界範囲外の敵がどのような部隊かを知る方法を見つけました。

やりかたは，部隊分布であらかじめ位置を覚えておいて，そこにカーソルを持っていきクリックするだけです。

それと，乗車&降車のときに，歩兵が乗車するときは15カウントかかりますが，乗車中に行動命令や作戦命令を与えてしまえば，15カウント待たなくてもその場で乗車が完了してしまいます

【神奈川県横浜市・√0.6 13才】

情報局長：やりかた次第(しだい)では，たった4カウントで都市が一つ占領できるなんて技もあるらしい。誰かくわしく調べてみてくれ。ハガキ待ってるぞ。

ファンタシースターIII



【岐阜県美濃加茂市・透あきら15才】

ヴァーミリオン

㊙ メガドライブ版『ヴァーミリオン』で，テストモードなどいろいろな㊙を見つけました。

★無料体力回復

四つ目の町「クルト」で，一番右端にいき「しらべる」をすると，体力が無料で完全に回復します。

★無料薬草入手

最後の町「アーネスト」で，一番右端にいき，前を向きながら「しらべる」と薬草がいくつでも取れます。

★テストモード

タイトル画面のときに2Pのほうにパッドをさし，スタート・ボタンとA，B，Cボタンを同時に押すとテストモードに入れます。

【北海道札幌市・N，山下　清？才】

パワードリフト

㊙ PC-エンジン版の『パワードリフト』で，コンティニューの仕方を見つけました。やりかたはとても簡単で，タイトル画面のときにIボタンを押しながらRUNボタンを押すとできます。

【東京都練馬区・小林寛之19才】

キューブランナー

㊙ X68000版の『キューブランナー』で，プレイタイムを増やす方法を発見しました。

やりかたは簡単で，プレイヤー1の場合は[F・8]キー，プレイヤー2の場合は[F・9]キーを押せばタイムに480加算され，ストップ・タイムは200に戻ります。

【兵庫県神戸市・山下佑一17才】

㊙ X68000版の『キューブランナー』で，ゲーム中のリセット技を発見しました。やりかたは簡単で，[SHIFT]キー＋[HELP]キーを押すだけです。

また，ゲーム中に[SHIFT]キー＋[DEL]キーを押すとコマンド画面に戻れます。

【山形県天童市・ギリアスジイさん？才】

ミッドガルツゴールド

㊙ X68000版の『ミッドガルツゴールド』で，残機が減らない㊙を発見しました。

やりかたは簡単で，プレイ中ずっと[ESC]キーを押しているだけです。これならエンディングが簡単に見れますね。

【東京都調布市・カモ？才】

YsIII

㊙ X68000版の『ワンダラーズフロムイース』で，HARDのエンディングがどうしても見れない人のために，簡単にエンディングを見る方法を発見しました。

やりかたは，まずはじめにランクHARDとEASYの2枚のユーザー・ディスクを作成します。そうしたらEASYでゲームをはじめます。そうしたらガルバランを倒すまでがんばってください。ガルバランを倒した後，町に戻るのでHARDのユーザー・ディスクと交換してセーブします。そしていまセーブしたデータをロードしたらじっくりエンディングをお楽しみください。【長野市・夢狩人？才】

グラナダ

㊙ X68000版の『グラナダ』で，一瞬にしてつぎの面にいく方法を発見しました。

やりかたはとても簡単で，ゲームの途中で，[S]と[P]と[A]のボタンを同時に押すだけです。ゲーム画面が消え，面クリアしたことになり，つぎの面がはじまります。

それともう一つ，[@]キーを押すと自爆して，ゲーム・オーバーになります。

【東京都大田区・増山基史20才】

カダッシュ

㊙ タイトーのビデオゲーム『カダッシュ』で名前が変化するという裏技を発見しました。

ゲームをはじめると名前を聞いてきますので，「ぎる」と入力すると「にんじゃ」，「かい」と入力すると「くのいち」に強制的に変わってしまいます。

【北海道樺戸郡・田中英樹？才】

ドラクエIV

㊙ ベーマガ6月号の223ページで，山下さんが「ドラクエIVのあずかり所では，一度に9,000ゴールドずつしか預けられないので，何度も同じことをしなければいけないので不親切だ!!」というようなことを言っていましたが，金額入力のところで十字キーの左を押せば一桁多くなって99,000ゴールドまで一度に預けられるんだけどな……。

もしかして知らなかったんですか？

【宮城県仙台市・畔柳　聴15才】

山下：知りませんでした。ごめんなさい。

㊙情報大募集

このベーマガ㊙情報局は，読者のみなさんが創るページです。パソコン・ゲーム他ファミコン，PCEngine，メガドライブなどの㊙はもちろん，必勝法などもOKです。みなさんが自分で発見した㊙に限ります。ただし，プログラムのバグ等による珍現象は㊙とはみなしません。

くれぐれも，他誌との二重投稿はおやめください。

宛先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「ベーマガ㊙情報局」係

CHALLENGE! HIGH SCORE! 全国集計

タイトル	スコア	チャンピオン	店　名	備　考
パロディウスだ！ 〈ビッグバイパー〉 (コナミ)	1,106,800	これも欄外集計か？ GENESIS	プレイシティキャロットTOC(東京)	2周目2面
パロディウスだ！ 〈タコ〉 (コナミ)	1,111,900	DTH-T. N	PC関大前店(大阪)	2周目3面
パロディウスだ！ 〈ツインビー〉 (コナミ)	1,216,100	親友しおしお君に捧ぐ Mr. まさし君	プレジャーキャッスル(東京)	2周目3面
パロディウスだ！ 〈ペン太郎〉 (コナミ)	1,030,300	R-I	モンキーハウスメインスタジアム(福岡)	2周目3面
ハットリス (ビデオシステム)	134,422	カンストはあるの？ SSC-VAP(E)	ハイテクノーベル神保町(東京)	SET＝147
コラムス (セガ)	29,788,008	千冠達成？もえみちゃん SSC(E)VAP	PC巣鴨(東京)	L＝295＋α J＝9999＋α
NAM1975 (SNK)	1,064,500	JAG-H. S (蒲田軍団下っぱ)	荏原ゲームコーナー(東京)	全面クリア
ラフレーサー (セガ)	2,034,400	INDICK-Y. 384	サクセス香椎店(福岡)	21周目5面
レーシングヒーロー (セガ)	60,367,380	ESSAY／TMC-ILM	ハイテクセガ高崎店(群馬)	Aコース
クラックス (ATARI)	全100面クリア	全5店にて達成		
戦場の狼II (カプコン)	999,999	全36店にて達成		全7面クリア
トリオザパンチ (データイースト)	2,361,000	KLAXはノーマルじゃないUWM(ク)	PC宇都宮(栃木)	全面クリア
1941 〈2P〉 (カプコン)	16,666,500	CYCLONE-HRC KIWくん	ゲームプラザとよなか(大阪)	全6面クリア
メジャータイトル (アイレム)	−21	T. BINGO AKW	ゲームセンターチェックイン(広島)	全18ホールクリア
ファイナルファイト (カプコン)	3,881,410	華麗にCBZ$_2$(前月誤植パワー)	アトラスシティ(東京)	全面クリア
カダッシュ (タイトー)	EXP＝60,000	全5店にて達成		
クルードバスター (データイースト)	1,428,730	しり先生	ゲームプラザ(熊本)	全6面クリア
バトルシャーク (タイトー)	16,937,070	SFL-KMG-KMA	アミューズ&レストメイヨー(兵庫)	全面クリア
ハテナ？の大冒険 (カプコン)	2,647,000	私は，四国へ1度も行ったことないLum	ゲームランドプールイン(山口)	全面クリア
マーベルランド 〈ノーマル〉 (ナムコ)	1,716,660	群	プレジャーキャッスル(東京)	全4ワールドクリア
マーベルランド 〈イージー〉 (ナムコ)	508,510	まだ未練が…… EXCEL-AFC-T'	プレジャーキャッスル(東京)	全面クリア 残機1
鮫！鮫！鮫！ (東亜プラン)	10,000,000＋α	BOM(と), K. の2名様	BC京都(京都)	両者3周目にて達成
ラインオブファイアー (セガ)	8,939,070	ESSAY MB-新命明	ハイテクセガ高崎(群馬)	全面クリア 100%×5

さて今月のトップを飾ったのは，グラディウス・シリーズの最新作『**パロディウスだ！**』。4部門別集計のためにとてもホットな争いになっている。しかも2周目からは，難易度が究極的に高いため前半の面を抜けるプレイヤーがでていない！はたして，来月は2周クリアするプレイヤーがでるであろうか！この先ますます熱い戦いがくりひろげられるであろう。

お次は，某K氏絶賛の『ハットリス』。まだ点数的にも集計は早かったかもしれないが，一応集計してみました。このゲームも今後の展開に注目してみたい。

『戦場の狼II』，これは白星の大放出。じゃんじゃんばりばりお取りください，になってしまいました。なぜこのゲームは百万点のケタをつくらなかったのであろうか！

『キャメルトライ』はトレーニングを除いた3部門によるタイム集計，点数集計ということにさせていただきました。

そして非常に悲しいことに『グラディウスIII』，『クラックス』に永パが発見されたという情報が入りましたので，一応打ち切りということにさせて頂きます。『クラックス』は今月のみクリア集計でやらせて頂きました。

●Eスワット：2,468,100：極まったか？ESSAY-新命明
●S. C. I：10,404,660：PIA-CATしょーもねーっ（タイトピア木屋町）
●JUJU伝説：765,800：お猿のたんもきれりんちょ！SFL-PEY
●シャドーダンサー：1,735,550：FGK-BIG. K（ゲームセンターUFO）
●ゼロウイング：7,592,520：NARCU11 BIGBANG（ニュー日の出）
●デンジャラスシード：4,198,500：裏（×2）ビデオ第1弾SFL-KMG-PEY(八)（アミュズ&レストメイヨー）
●ファイティングファンタジー：340,330 先月号でみごとに無視されたY. N(八)

（宮塚，やんま，つぎりん）

■キャメルトライ（タイトー）：タイム別集計

コース	タイム	スコアラー	店　名
スペシャル	3′32″0	EGC-キャメ(研)(元) MKZ＝不死身の男	荏原ゲームコーナー(東京)
エキスパート	2′39″7	SSC-らくだっ子	ハイテクノーベル(東京)
ビギナー	1′27″9	TYRANT-キャメ研 MAC(夫)	ハイテクノーベル神保町(東京)

■キャメルトライ（タイトー）：スコア別集計

コース	スコア	スコアラー	店　名
スペシャル	738,570	猿家派HSA	モンキーハウスメインスタジアム(福岡)
エキスパート	745,460	TYRNT-キャメ研 MAC(夫)	ハイテクノーベル神保町(東京)
ビギナー	366,460	GEKi(ぶ)！	ゲームプラザとよなか(大阪)

プレイシティキャロット小樽店　北海道
北海道小樽市花園1-1-10　☎0134-23-9596

タイトル	スコ・ア	スコアラー	備考
クラックス	1,679,565	General-MMM.Jr	56面ワープ
ファイナルファイト（1P）	2,954,260	OAM-MRX®	R-6 コーディ
パロディウスだ！（ビグバイパー）	628,100	給料あげて	9面
パロディウスだ！（ツインビー）	759,300	パックマニア	9面
バーニングフォース	5,538,890	α,General-Sylph	ALL
ブロックアウト	137,474	池ちん	R-24
ビーストバスターズ（1P）	3,036,750	GPZ400R	R-5
ウイニングラン鈴鹿GP	2'49"553	ロッテリアJR小樽店	1人プレイ
ファイナルブロー	2,067,880	今野靖久	ALL
戦場の狼Ⅱ（1P）	708,200	戦場の娘	6面

プレイシティキャロット琴似店　北海道
北海道札幌市西区琴似2条2丁目琴似グリーンビル1F　☎011-621-1110

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クラックス	3,586,205	BREM-BOK♡	セレクト有
パロディウスだ！	710,700	中川つよし	8面ボス
パロディウスだ！	9面	BREM-BOK♡	
STUN RUNNER	61	加納　渚	LV1〜20 ワープ無
ファイナルファイト	3,113,800	BREM-VATSHU	コーディー使用 クリア
☆戦場の狼Ⅱ	999,990	ケンちゃんチャコちゃん&やっちくん	カンストクリアだ！
WGP（レーシング）	P-120	MOG,BIN 加賀谷,谷岡,畠山	ICE 計6名
WGP（ノーマル）	P-120	MOG, NGM-BIN	2名
WGP（オートマ）	P-120	MOG,ZEUS NGM-BIN	3名
1941	13,458,700	BREM-佐藤キミヒコ	クリア

室蘭キャロットハウス　北海道
北海道室蘭市中島町1-33-3　☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼Ⅱ（1P）	870,650	社会人ゲーマー T☆SHIGE	ALL ノーマル
トリオザパンチ	2,351,400	ニヤニヤニヤハッハー！フローラよし	ALL,忍者 ノーマル
☆クラックス（ワープあり）	4,054,238	グ〜なHAN	100面クリア イージー
クラックス（ワープ無し）	6,563,475	HAN	79面 イージー
ファイナルファイ（ガイ）	1,919,330	AVG-B•B	6面 ノーマル
ファイナルファイト（ハガー）	2,163,930	AVG-B•B（どうだ坂本ちゃん）	6面家の中 ノーマル
スーパーバレーボール	60,700	NTS-BBC！	ALL ノーマル
エアバスター（1P）	2,136,350	恐怖の流血大魔神	ALL ノーマル
1943（復活しました）	2,598,600	R,P,G 夕紀&ミュ	大和で玉砕 ノーマル

ゲームプラザヴィクトリア　北海道
北海道札幌市南区澄川4条3丁目　☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼Ⅱ	439,750	長沢伸幸	5面ボス
パロディウスだ！	682,600	F.Dumplings	8面 連付
コラムス（ハード）	1,251,502	JOE	Jew2252 LV73
ハテナ？の大冒険	2,419,200	Hozaky-Y.F	ALL
エイリアンズ	1,026,100	F.Dumplings	ALL
カダッシュ	EXP22,467	α-General 田原朝希	ALL 魔法使い
1941	11,858,600	ATSUSHI	ALL
ロッドランド	484,750	Hozaky-Y.F	ALL
レーシングヒーロー	52,292,030	ブーヨン伊藤	ALL
グラディウスⅢ	1,175,140	SHORIN	2-9

コミュニティスペースNTK（2店合同）　北海道
北海道恵庭市本町113番地　☎0123-33-2271

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パロディウスだ！	598,800	AVG-WAR	4面
戦場の狼Ⅱ（1P）	655,300	T☆SHIGE	
グラディウスⅢ（テクニカル）	672,330	TZK-T.T	9面,B装備 F.F
WGP（4速・ノーマル）	120ポイント	JAF-じゃったさん3号-Y.O	ALL
WGP（6速レーシング）	100ポイント	LAP-BMXER	ALL
ファイナルファイト（1P）	1,718,120	AVG-B.B	5面 ハガー
コラムス（1P）	1,261,130	苫小牧SEGAの店員さん	レベル72 2198ジェル
ザ・ファントムオブジオペラ	7,857,540	ひさしぶりのY.K	
ブロックアウト	128,037	ポリポリ君参上！	17面
スーパーフォーミュラ（ワールドモード）	5'42"749	JAF-じゃったさん3号-Y.O	DP=36 マクラーレン

プレイシティキャロット八戸店　青森
青森県八戸市六日町33　☎0178-44-4645

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パロディウスだ！（2番タコ）	673,300	キャロット組-めーしゃ㊙	8面
パロディウスだ！（3番ツインビー）	634,500	RADISH-T,S	8面
グラディウスⅢ	2周目2面	キャ組-めーしゃ㊙ う♡え♡す♡ぎ♡	→TYPED →EDIT
マーベルランド（ノーマル）	1,540,630	RADISH-T,S	ALL ノーミス
ファイナルファイト（1P）	2,508,270	FUKAHATA	6面 コーディ使用
コラムス（1P）	606,569	キャロット組-なかすくん	L=50 J=1435
トリオザパンチ	2,351,400	RADISH-T,S	1コイン ALL
クラックス（1P）	2,421,713	HIT-ARY㊣	WAVE 56
バトルシャーク	6,593,800	キャロット組-俺もか?-AOU	7組
戦場の狼Ⅱ（1P）	625,300	RADISH-T,S	5面ボス

ハイテクランドセガ五所川原店　青森
青森県五所川原市上平井町3-1　☎0173-34-8050

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コラムス	1,091,102	ゆうこ	L=66 J=2009
ブロクシード（ライン部門）	184	ゆうこ	レベル48 ノーマル設定
ブロクシード（スコア部門）	373,581	長田　啓	レベル41 ノーマル設定
MVP	AVG439	青山秀樹 BU 6-Qo	ノーマル設定
シャドーダンサー	358,400	OGC-ZEATER©	ボーナス×2 ノーマル設定
スーパーマスターズ	−13	OGC-ZEATER©	ALL ノーマル設定
DJボーイ	422,200	小寺君	ノーマル設定
スーパーモナコGP（オートマ）	6'39"74	成田雅貴	ALL ノーマル設定
スーパーモナコGP（4速）	6'19"73	成田雅貴	ALL ノーマル設定
スーパーモナコGP（7速）	5'58"79	宮本真志	ALL ノーマル設定

ウィルトークタイトー盛岡　岩手
岩手県盛岡市大通り1-10-14　☎0196-22-5188

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コラムス（ハードスタート）	1,739,881	MOFS-ILL	J=2677 L=86
究極のオセロゲーム	LV6 55石勝ち	REM 盛岡支部	2戦目は16石で敗北
キャメルトライ（ビギナー）	タイム=1'53"3	2面以外は10秒台 Y,S君だ㊜	ALL あと2秒
キャメルトライ（エキスパート）	タイム=3'55"0	MOFS-らっKEY BOY	ALL SC=286880
キャメルトライ（スペシャル）	タイム=4'37"2	NYX-沙瀧	ALL SC=464770
グラディウスⅢ（テクニカル）	678,420	MOFS-ICHⓅ	EDIT 2周目1面
グラディウスⅢ（テクニカル）	680,320	MOFS-いっちⓅ ミニクラブ復活!!	D装備 2周目1面
あしたのジョー	タイム=9'28	NAO	ALL
戦場の狼Ⅱ（ランク5）	283,050	MOFS-KON	4面ボス 1P使用
パロディウスだ！（ノーマル）	8面	来月クリアできてるのかな?	ツインビーかタコ

プレイランドファンタジー　宮城
宮城県仙台市青葉区中央1-7-6 西原ビル1F　☎022-261-6911

タイトル	スコア	スコアラー	備考
WGP	120point	PGP-RIIⓚ DOS	6速 ALL
トリオザパンチ	2,351,400	怒羅権-RYU㊣ うめもりくん㊝㊕	ALL
1941	11,797,400	MGT-とむ・あんな	4ゲージ ALL
☆戦場の狼Ⅱ	999,990	超ヘタなのネン！SPREAM-Y.U	ALL
パロディウスだ！	800,500	Y,S	ノーマル 2-2
ファイナルファイト	2,913,800	SPREAM-Y.U㊝㊕	コーディー ALL
マーベルランド	1,161,470	TROPICAL-CAT	ノーマル ALL
クラックス	1,561,668	福島では176万の佐藤君	56面

プレイシティキャロット宮城野原店　宮城
宮城県仙台市宮城野区五輪1-10-17　☎022-299-2817

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆戦場の狼Ⅱ（1P）	999,990	SPREAM-Y.U ㊝㊕	ALL
ファイナルファイト（1P）	3,158,750	H,A	ALL㊜ GUY使用
ファイナルファイト（1P）	3,216,420	H,A	ALL㊜ CODY
ファイナルファイト（1P）	3,022,760	H,A	ALL㊜ HUGGER
R・タイプⅡ	767,600	EGA-もげっち㊕	2-5㊜
グラディウスⅢ（テクニカル）	1,078,170		2-5㊜ EDIT
レジオン（1P）	2,375,320	WJN㊕	5周目最終面

秋田キャロットハウス　秋田
秋田県秋田市中通1-4-5 古沢ビルB1　☎0188-32-2868

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クラックス	WAVE=66 ワープ有	今夏発売? ラミィ本	まん中スタート
☆戦場の狼Ⅱ（1P）	999,990	ESFORCE-Z.K	クリア,M=1
戦場の狼Ⅱ（2P）	1,016,550	八戸のサントス NORIですウホホ	最終の面 プロペラいたい
パロディウスだ！	562,800	SEGGA	ツインビー 8面
コラムス	1,117,762	Pochi	L68 J=2075
グラディウスⅢ	2周目2面	ゆきCHAN	
ファイナルファイト	2,649,760	ゆきCHAN	コーディ 6面
ブロクシード	LINE=211	ESFORCE-BEER	

ハイテクゾーンセガ山形　山形
山形県山形市七日町2-1-8　☎0236-23-0080

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーモナコGP（7速・ノーマル）	5'39"98	布施博崇	D,P=5054
スーパーモナコGP（4速・ノーマル）	6'06"93	Z,G 執念35万	D,P=4581
レーシングヒーロー（オランダ）	53,401,810	RMC-SHO	1コイン,全面クリア,ノーマル
1941（1P・ノーマル）	11,446,300	VAL-BEE 自衛隊パワー	1コイン 全面クリア
ファイナルファイト（ガイ）	2,917,980	ZAO-HIR	1コイン,6面 エブリー設定
スーパーフォーミュラ（日本GP）	2'50"655	狛い又	レバー ノーマル設定
スーパーフォーミュラ（アメリカGP）	2'18"807	狛い又	レバー ノーマル設定
戦場の狼Ⅱ（1P・ノーマル）	201,200	VAL-BEE 自衛隊パワー	3面ボス
コラムス（ハード部門）	861,731	待ち宝石こなく積んだ®	J1746,LV59 ノーマル設定
ダイナマイトデューク	393,220	青木	1コイン,6面

筑波学園キャロットハウス　茨城
茨城県つくば市天久保1-5-3　☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コラムス（ノーマル設定）	910,773	LSP-MSO-OUT	J=1803 HARDスタート
トリオザパンチ（ノーマル設定）	2,352,600	TOP-ARS WIZARDWIN	ALL,2名 カマクラくん
トリオザパンチ（ノーマル設定）	2,351,400	LSP-SOD	ALL サントス
クルードバスター（ノーマル・3段）	213,550	LSP-SOD	5面ボス
☆クラックス（イージーとばし無）	8,465,694	LSP-MSO-OUT トイレ×1	ALL Noランピング
☆クラックス（イージーとばし有）	10,303,474	LSP-尿意がライバル トイレ×2	ALL Noランピング
クラックス（イージーとばし無）	11,893,573	LSP-佐渡島の友人 永バです	点数部門57面 Noランピング
スーパーフォーミュラ（レバー佐藤）	2'13"872	MSO-01-HIR・zen㋫	ノーマル イギリスGP
鮫！鮫！鮫！（1PVER・連有）	8,634,090	LSP-TOP-K³	ノーマル3機 28-05
ハードドライビン（ナムコノーマル）	251,242	ESP-GIP-GTR	スコア部門

プレイシティキャロット日立店　茨城
茨城県日立市鮎川町6-7-4　☎0294-34-1010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルファイト	1,945,420	佐藤雅人	6面 コーディ
戦場の狼Ⅱ	916,100	CUT	ALL トーマス
1941	11,725,100	NAZO	ALL P-38
コラムス	358,982	TEXT-日立支部 Fnc'Ki	L=35 J=919
バトルシャーク	8,312,960	CUT	8面
デンジャラスシード	3,518,600	TMK-T.S	ALL
パロディウスだ！（1番）	748,600	弱者Ⓓ	8面
パロディウスだ！（2番）	672,900	TMK-T.S	8面
パロディウスだ！（3番）	632,000	弱者Ⓓ	8面
パロディウスだ！（4番）	461,600	NAZO	8面

プレイシティキャロット宇都宮店　栃木
栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10　☎0286-25-6652

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルファイト	2,715,190	SRM-TPF-CPF-黒崎サマ	6面 コーディ使用
グラディウスⅢ（EDIT）	813,730	M.B-R.S章CHAN	1コイン 2周目3面
エアーバスター（ノーマル）	1,653,280	これでも料理人? TPF-宇塚まさお㋜	ALL 1P側
★トリオザパンチ	2,361,000	KLAXはノーマルじゃない UWM㋗	ALL 忍者使用
コラムス（ノーマル）	545,467	でもランピングは知らん UWM㋗	ハードスタート
プラスアルファ（ノーマル）	4,779,600	謎の人物!? TPF-HG-MPK	4周目4面
戦場の狼Ⅱ	977,300	荻原真彦	1P,クリア
パロディウスだ！（ノーマル・1番）	581,100	M.B-RS,章CHAN	8面
クラックス（イージー）	1,865,824	AION-FALPHA	51面 ワープ使用
1941（ノーマル）	12,687,000	AION-FALPHA 調子最悪㊣	ALL 1P側

チャレハイ通信

★ゲームプラザビクトリア(北海道)

●当店ではすべてのゲームが26インチ台になりました。ぜひ御来店してください。

★秋田CH(秋田)

●戦場の狼IIが熱い！男のゲームがやってきた！

★プレイシティキャロット日立(茨城)

●戦場の狼IIはシビアだ。

★PC田町(東京)

●パロディウスだ！、戦場の狼II入荷しました。パロディウスだ！は連射装置付き！どんどん遊びにきてちょーだい！

★荏原ゲームコーナー(東京)

●今月号よりチャレ・ハイに乱入することになりました，荏原ゲームコーナーです。今後とも，よろしくお願いします。　㊥一同

★PC駒沢(東京)

●戦場の狼II←たたった1人のために，ふう〜ここまでやる？戦車や戦闘機まで持ち出したりして…。

★PC新宿(東京)

●ワルキューレ，ベラボーマン再入荷！プレ

ハイテクセガ高崎店　群馬
群馬県高崎市中紺屋10　☎0273-25-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆戦場の狼II (連・ノーマル設定)	999,990+α	ESSAY MB-SP♡JUN	1コイン ALL
ロッドランド (表面)	全面クリア	CSD-DAR ESSAY-新命明	ノーマル設定 計2名
ロッドランド (裏面)	797,200	CSD DAR-SWL	ノーマル3人 ALL
G-LOC (初級)	2'56"0	ESSAY MB-新命明	ノーマル設定 1C,ALL
レーシングヒーロー (ノーマル設定)	54,480,400	ESSAY TMC-ILM	Aコース 1C,ALL
★レーシングヒーロー (ノーマル BUG)	60,367,380	ESSAY TMC-ILM	Aコース 1C,ALL
★Eスワット (ノーマル設定)	2,559,100	極まったか? ESSAY-新命明	1コイン ALL
★ラインオブファイアー (1P・ノーマル)	8,939,070	ESSAY MB-新命明	1C,ALL 100%×5
ラインオブファイアー (2P・ノーマル)	14,473,330	クローン栽培法使用 珍命明(偽)&NEO(偽)	2人共 1C ALL
1941 (連・ノーマル設定)	12,576,900	TMC-KRS	4ゲージ ALL

スポーツセンターヤングパレス　千葉
千葉県鴨川市横渚867　☎04709-2-1155

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パロディウスだ! (4番目ペンギン)	418,700	BLACKTRAD TION-CAN	ノーマル設定 6面
パロディウスだ! (2番目タエ)	399,200	BLACKTRAD TION-TORA	ノーマル設定 6面
パロディウスだ! (1番目ビックバイパー)	399,800	BLACKTRAD TION-MARS	ノーマル設定 6面
戦場の狼II	948,200	BLACKTRAD TION-MID	ノーマル設定 ALLクリア
1941	10,950,400	TOM-TIGER	ノーマル設定 ALLクリア
ハットリス	60,694	BLACKTRAD TION-TORA	ノーマル設定 SET81
グラディウスIII (テクニカル)	1,137,580	BLACKTRAD TION-CAN	EDIT ノーマル,10面
グラディウスIII (テクニカル)	1,088,390	BLACKTRAD TION-CAN	TYPE13 ノーマル10面
エイリアンズ	1,557,400	BLACKTRAD TION-TORA	ノーマル設定 ALLクリア
ハテナ?の大冒険	1,275,200	砂布中	ノーマル設定 ALLクリア

荏原ゲームコーナー　東京
東京都品川区旗の台3-12-3 荏原会館内　☎03-781-4359

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キャメルトライ (ビギナー・タイム)	1'33"0	JAG-キャメ(研)-H,S=アポロ軍団	ノーマル,ALL
キャメルトライ (エキスパート・タイム)	2'41"9	キャメ(研)-OYA-G=アポロ軍団	ノーマル,ALL
★キャメルトライ (スペシャル・タイム)	3'32"0	EGC-キャメ(研)(元) MKZ=不死身の男	ノーマル,ALL
パロディウスだ! (ビックバイパー)	804,500	JAG-バカボン-べん茶=アポロ軍団	ノーマル 2周目1面
パロディウスだ! (たこ)	994,500	HST-(お)SPT (蒲田軍団団長!)	ノーマル 2周目1面
パロディウスだ! (ツインビー)	985,800	EGC-(米)POW (渋谷軍団団長?)	ノーマル 2周目1面
ファイルファイト (ガイ)	3,746,850	JAG-IGAぐり (定時軍団総統!)	ノーマル(連) ALL
トリオザパンチ	2,352,600	EGC-(元)MKZ	ノーマル,ALL 忍者使用
コラムス (ハードスタート)	27,937,128	ⒺSSC-VAP (麻布軍団総統!)	ノーマル J=9999
★NAM-1975	1,064,500	JAG-H,S (蒲田軍団下っぱ)	ノーマル,ALL

ハイテクランドセガベルル　埼玉
埼玉県川越市脇田町3-6　☎0492-24-2407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルファイト (コーディ)	2,072,490	しんがしのダッククン	6面 ノーマル
1941	12,231,700	Y,N	ALL ノーマル
R・タイプII	867,600	F&R	2-3 ノーマル
ハテナ?の大冒険	1,909,000	ジェシー山形	ALL ノーマル
コラムス (ハード)	3,074,601	T&F-KOT	L=114 J=3667
クラックス	2,081,187	だいこんパニック	面数不明 ノーマル
テトリス	999,999	サカモト	ライン=807 ノーマル
レーシングヒーロー (Aコース)	52,975,530	T&F-KOT	ノーマル クリア
パワードリフト (Bコース)	6'44"76	T&F-KOT	ノーマル クリア
パワードリフト (Dコース)	6'45"25	T&F-KOT	ノーマル クリア

ハイテクノーベル神保町店　東京
東京都千代田区神田神保町2-14-4　☎03-262-2823

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★キャメルトライ (ビギナー・タイム)	1'27"9	TYRANT-キャメ研-MAC(夫)	ノーマル 黒玉 ALL
キャメルトライ (ビギナー・スコア)	294,320	TYRANT-キャメ研-MAC(夫)	ノーマル 黒玉 ALL
★キャメルトライ (エキスパート・タイム)	2'39"7	SSC-らくだっ子-VAPⒺ	ノーマル 黒玉 ALL
★キャメルトライ (エキスパート・スコア)	745,460	TYRANT-キャメ研-MAC(夫)	ノーマル 黒玉 ALL
キャメルトライ (スペシャル・スコア)	710,320	JAQ	ノーマル 黒玉 ALL
☆戦場の狼II (1P)	999,990	TYRANT-ひむ 他1名	ノーマル ALL※連射
★ハットリス (1P)	134,422	カンストはあるの? SSC-VAPⒺ	ノーマル S=147
コラムス (1P・終電がやばい部門)	10,243,245	18になっても気分はピンク-VAP	ノーマル J=6702
ナイトストライカー (Qゾーン)	91,282,080	Mr.まさし君 (仕事をさぼってパロ)	ノーマル ALL
ナイトストライカー (Tゾーン)	90,852,270	TYRANT-ひむ (仕事やめてブー)	ノーマル ALL

プレイシティキャロット烏山店　東京
東京都世田谷区南烏山6-5-15駅前中央ビル1F　☎03-309-1848

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆戦場の狼II (1P)	999,990	完璧なるカンスト M,C,K,	ALL M×7
ファイナルファイト (1P)	3,092,990	M,C,K, もう少しまってね(店)	6面 ガイ
苦胃頭捕物帳	2,339,900	オッカケまにあ,人はカケプロと呼ぶ。	残19 ALL AV,861
鮫!鮫!鮫!	9,343,410	(塩) ちょー○"カ また来月か…?	3-6 連射付き
スーパーフォーミュラ (ワールドチャンプ)	5'35"452	フフッ♡やっぱ女子高生だよ(21の男)	D,P=36
ブロクシード (スコア部門)	771,840	LV60のⓈがきいた TYR-BIG	LV-70 ライン257
ブロクシード (ライン部門)	421,631	高一の女をたぶらかして悪い奴だ!!	LV55 ライン297
クラックス (面とばし無し)	12,982,552	さあ!次はハットリスだ。永バにめげず	WAVE93
☆クラックス (面とばし有り)	6,135,689	新たな挑戦だ。負けるなTYR-BIG	ALL

ゲームセンターペガサス　埼玉
埼玉県春日部市粕壁上町4456　☎0487-52-3859

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コラムス	7,560,630	NAI	レベル182 J=6219
エイリアン	406,400	BBC	
パロディウスだ!	469,000		2-1
ロッドランド	570,150	田丸	ALL
はてなの大冒険	2,330,600	CRS-ROD	ALL
クラックス	822,325	ばくだ	
1941	4,678,800	AAB	ALL
マーベルランド	740,750	KSS	4-3
ラフレーサー			
戦場の狼II			

プレイシティキャロット田町店　東京
東京都港区芝5-27-12　☎03-452-8349

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パロディウスだ! (1番)	1,049,800	GENESIS	2-2
苦胃頭捕物帳 (1P)	2,347,900	あがわ	ALL
クラックス (1P)	誰も出していない!	ジャレコ古沢!	COME ON!
エアバスター (1P)	1,398,680	CSC & NGC φ1-OMUNIC	ALL
戦場の狼II (1P)	233,750	♡どうもり♡	3面

プレイシティキャロット駒沢店　東京
東京都世田谷区駒沢2-1-1 山国ビル1F　☎03-424-5272

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼II (1P)	422,550	KOMEGUNY派 ARMさん	5面ボス (これから)
パロディウスだ! (2番)	592,000	土,日はお馬 まつおにゃん	8面オート
パロディウスだ! (4番)	407,200	BONO	8面オート
ハテナ?の大冒険	1,391,400	伊藤金返せ! ARMさんより	1コイン 5面なにこれ
1941 (1P)	12,822,200	ゲーム歴11年 長老まつおにゃん	ALL,左使用 イージー設定
ファイナルファイト	2,357,730	KYS	ALL コーディ
デンジャラスシード	4,046,850	ぬらりひょん抜いた まつおにゃん	ALL イージー設定
ワールドカップ'90	7試合目 9-0	てんちょ (CRAMP BOY)	うちのてんちょ
アウトラン (Bコース)	4'36"46	人生はぬーぼーいちご味 まつおにゃん	残46.1
アウトラン (Dコース)	4'36"00	G.M.C.YAS	残45.6

サンペディックナムコランド　千葉
千葉県習志野市谷津1-16-1　☎0000-00-0000

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パロディウスだ!	784,600	MIRAGE-(ち)MRI	10面
☆戦場の狼II (1P)	999,990	SLT-山田クンタ君	ALL メガ14残
コラムス	2,222,097	CHAT-INFINITE ずるずる(ち)	L=97 J=3094
クラックス	2,132,052	ELF (JUN,O)	ワープ有 W6→51
バトルシャーク	12,503,660	ときあきらぶいーん	1コイン 10面
トリオザパンチ (忍者部門)	2,351,400	CHAT-カマクラ・チンさん-KIM	ALL
1941 (1P)	12,151,400	CHAT-COM(ち)ⓒ	ALL
ハテナ?の大冒険 (1P)	2,317,000	メガクラッシャーX	1コイン ALL
マーベルランド (ノーマル)	1,566,170	DRUAGA BUSTER-DRU	ALL,残7 ノーミス
ウイニングラン鈴鹿GP	2'41"020	JUN V&X	マニュアル 2人PLAY

サンシャインゲームセンター　東京
東京都足立区西新井栄町2-3-4　☎03-887-6060

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルファイト	3,153,840	YAO	最終面死 (連) コーディー
トリオザパンチ	2,351,400	GMC-火星田哀歌	ALLクリア 忍者
ロッドランド (1P)	633,300	キグナスおとど	表クリア
☆戦場の狼II	999,990	YAO	ALLクリア
マーベルランド (ノーマル)	1,410,950	にんじんくん	ALLクリア 2ミス
マーベルランド (イージー)	385,640	にんじんくん	ALLクリア ノーミス
ハテナ?の大冒険	1,858,800	GMC-火星田哀歌	最終面死
デンジャラスシード	1,819,700	SHIGE	8-0
パロディウス (タコ)	771,900	MOS・YAO	最終面死
パロディウス (ツインビー)	767,500	KSG君	8面死

プレイシティキャロット経堂店　東京
東京都世田谷区経堂1-4-9　☎03-427-3485

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クラックス (ノーマル)	1,536,629	DDD-MKII	WAVE67 1面より
マーベルランド (ノーマル)	955,240	TKY	ALL,残1 脱出成功
マーベルランド (イージー)	393,880	まつおにゃん	ノーミス クリア
ファイナルファイト (ノーマル)	2,725,680	信玄17代目	1コイン ハガー,6面
デンジャラスシード (ノーマル)	4,028,250	まつおにゃん	ALLクリア
R・タイプII (ノーマル)	434,700	CSC & NGC OPEKE-TM	2回目 5面はまり
ロードオブキング (ノーマル)	1,099,500	B.T.	1コイン,ALL,点稼あり
エアバスター (ノーマル)	1,391,880	CSC & NGC 01-ONONIC	レーバー(黒) ALL,残4
TATSUJIN	11,741,190	つっちゃん	999エリア 8-5
ボンビングワールド	2,344,360	ついにやったぞ バード○○	

柏ガリバー　千葉
千葉県柏市柏1-1-11 丸井ビル地下1階　☎0471-64-9818

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆戦場の狼II (1P)	999,990	A,S(人)	ALL (連) ノーマル
パロディウスだ! (2番)	583,800	イタリア紳士パチンカー	8面オートマ ノーマル
NAM-1975 (1P)	844,000	AEX-ダマーオRYU	R-6 アクシデント3回
ハットリス	97,770	イタリア行商人なん(地)	SET114 中国人
グラディウスIII (エディット)	916,680	イタリア紳士たかかず君	2-5 ボス ツインL
ファイナルファイト (1P)	3,144,750	イタリア伯爵ZAC	ALL (連) コーディ
ファイナルファイト (2P)	3,169,470	イタリア伯爵ZAC イタリア紳士RYU	ALL (連)
トリオザパンチ	2,220,600	PON	すらいむのオバオバ
1941 (1P)	12,796,600	MTT 天才たろちゃん	ALL (連)
エアバスター (1P)	1,414,870	GM-AMP	ALL (連) B2使用

プレイシティキャロット TOC店　東京
東京都品川区西五反田7-22-17 TOC内地下一階　☎03-494-2610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★パロディウスだ! (1番マニュアル・(連))	1,106,800	これも欄外集計か? GENESIS	2-2 1コイン
パロディウスだ! (4番マニュアル・(連))	998,800	本屋は2割引へへん FREEZIN'	2-1 1コイン
ファイナルファイト (ガイ使用・(連))	3,541,000	四谷駅前で町田君待つ忠犬か?(金)(蟹)	1コイン ALL,残0人
メジャータイトル	−15	ゴルフゲームの達人 サラリーマン Y.M	1コイン ALL
クラックス (ランピングOFF)	11,455,040	いつもの人 (52万パターン完璧よ♥)	とばし無し 56面
ハテナ?の大冒険	2,621,000	五指にも入らん!2回戦ボーイ VAP	1コイン ALL
パロディウスだ! (1番オート・(連))	335,300	大阪で○○と安地した先輩持っている君	1コイン 6面
究極タイガー ((連))	10,000,000+α	TRAGIC -葉野香	1コイン 3-7
戦場の狼II (告知部門・(連))	入荷しました♥	是非挑戦してみてください。待ってます	3P同時版 大型筐体
球界道中記 (告知部門)	多分入荷してます♥	ワースタを超えることが果して可能か?	入ってから遊びに来てね♥

アトラスシティ　東京
東京都世田谷区松原2-46-5　☎03-324-7704

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パロディウスだ! (2番)	646,800	華麗にIITEFU2 (VERTEX)	AUTO 8面
戦場の狼II (1P)	927,200	華麗にKGB2	1C,ALL
トリオザパンチ	2,353,800	華麗にMar親父2 (華麗・人募集中)	1C,ALL 逸物,忍者使用
★ファイナルファイト	3,881,410	華麗にCBZ2 (前月誤植パワー)	ガイ ALL 20万エブリ
WGP	120pts	Y,M FAL	レーシング ノーマル
コラムス (ハードスタート)	5,121,316	カレー(激辛)に勘ちがい-pig2	気功法使用 J=4904
クラックス	14,458,503	SUF-YOI-INAPH(猫)Ver3	1C,ALL WARPなし
☆カダッシュ (忍者)	60,000Exp	SUF-YOI-INAPH(猫)Ver3	1コイン ALL
マーベルランド (ノーマル)	1,377,030	華麗にJ・U・タイラー2	華麗に脱出成功 残4
ウイニングラン鈴鹿GP (MT・1P)	2'43"785	華麗にRE2	実はVERTEX-RED

イしたことのない人はぜひ当店でお楽しみください。

★プレジャーキャッスル(東京)

●鳴り物入りで行われた第1回ワールドカップ大会は予想に反して盛り上がり、大盛況のうちに幕を閉じました。また今度やりましょう。

★西銀座ゲームプラザ(山梨)

●GW中のみのサービス、大好評でした。ありがとうございます。また夏休みにでも…と計画しています。

★朝日町CH(山梨)

●改装間近。お楽しみに…ネ!

★ゲームプラザニュー日の出(長野)

●当店のノートが紛失しました。心あたりのある方は当店まで御連絡ください。

★ゲームランドウイング(静岡)

●最近、レバーの操作性や音量不足などに不満を持っている方、一度当店へ御来店ください。メンテナンスの良さに、きっと満足していただけることでしょう。

★星ヶ丘CH(愛知)

●NEO・GEO入荷予定です。

★ファミリータウンメルヘンランド(愛知)

ゲームイン大学院　東京
東京都世田谷区松原1-36-7　☎03-323-5534

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コラムス	2,196,281	TAC-KY	
ロッドランド	641,100	宮内 崇之	
1941	11,959,600	AHP-越智	
パロディウスだ！	621,900	T.M.	
マーベルランド	1,028,660	J.U.タイラー mkII	
Eスワット	2,468,100	FSG-SVR こと HYPER-ゆう	

プレイシティキャロット新宿店　東京
東京都新宿区新宿3-21-9　☎03-352-5346

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エアバスター（2P）	1,529,380	CSC & NGC	ALL
ファイナルファイト	2,941,860	H・A	ALL ハガー使用
ウイニングラン鈴鹿（6P）	2'40"857	INU	6速 2周設定
☆戦場の狼II（1P）	999,990	NAO	ALL
G-LOC（初級）	3'00"5	VERTEXの人（その2）	ALL 残タイム=10秒
トリオザパンチ	1,077,600	新入社員-HAY	ALL 忍者使用

ゲームブティック高田馬場　東京
東京都新宿区高田馬場3-2-15　☎03-362-9300

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パロディウスだ！（1番）	911,500	Mr.まさし君	2-1 マニュアル
パロディウスだ！（2番）	827,500	Mr.まさし君	10面 オート
パロディウスだ！（3番）	1,194,100	Mr.まさし君	2-1 オート
パロディウスだ！（4番）	536,300	大工屋	8面 オート

プレイシティキャロット西荻店　東京
東京都杉並区西荻北3-1-9　☎03-397-4090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パロディウスだ！（2番・オート）	596,000	BLT-G.Tⓣ	1周目8面
パロディウスだ！（3番・オート）	629,300	EVL-おぺろん-WATⒽ	2周目1面
パロディウスだ！（4番・マニュアル）	764,900	ペンギンくん大好き。	2周目1面 曲がいい。
戦場の狼II（1P）	937,550	うぉっち,いててて	ALL
コラムス（ハード）	313,220	林かず	L=35 J=897
クラックス	2,654,453	SUF-YOI-INAPH(猫)	WAVE50 ワープ3回
ファイナルファイト	1,898,600	SURPASSER-やまけん	6面
STUN RUNNER	996,620	ATM-FX∞(ペ)(テ)	18面

ジョイフルランドヒノーズ下井草店　東京
東京都杉並区下井草2-44-7　☎03-399-2155

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パロディウスだ！（(連)）			
キャメルトライ（ビギナー）	タイム=2'04"5	とおく	ALL ZAC'N
グラディウスIII（(連)・エディット）	666,770	EVL-OPT-WATⓘ	2-2
クラックス（面数部門）	WAVE ALL	とおく	WARPなし 1面スタート
クラックス（点数部門）	14,815,631	SUF・YOI・INAPH (猫)Ver3	WAVE97 WARPなし
☆カダッシュ	EXP=60,000	SUF・YOI・INAPH (猫)Ver3	忍者使用 ALL
マーベルランド（(連)・イージー）	411,300	前代未聞のたわけ者 KIT	ALL 残機×3
空牙（(連)・セイレーン）	4,320,760	ぴっけ	ALL
グラディウスII（(連)・4番）	5,501,100	EVL-OPT-WATⓘ	7-8 F・F使用
ゼロウイング（(連)）	6,080,720	AMT-IIIS・ΛmkII	15-14

プレイシティキャロット早稲田店　東京
東京都新宿区西早稲田1-8-14　☎03-202-0299

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルファイト（1P）	1,924,180	TOM	CODY
コラムス（LV,10スタート）	14,226,127	SSC-VAP	LV,243 J,8173
グラディウスIII（テクニカル）	2-1 (689,360)	イノウエ	EDIT
ウイニングラン鈴鹿GP	2'40"536	MFP (Jha)	2人プレイ
上海II	1,082	書生の村上さんⓇ	
戦場の狼II			

ゲーム中央プラザ　東京
東京都三鷹市下連雀3-43-28 創英ビル1F　☎0422-46-4407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼II（1P）	748,800	EXGANDER	6Rボス ノーマル
パロディウスだ！（2番）	955,600	KAZ	2-1,タコ ノーマル
カダッシュ（1P）	26,573	宇宙一の無責任男 J,U タイラー	ALL,僧侶 ノーマル
トリオザパンチ	1,674,200	ぼかあ幸福だなあ	ALL ノーマル
エアバスター（1P）	417,390	サクラさん好きじゃああああ	記載なし ノーマル
コラムス（1P）	1,748,971	TOK	ジュエル2547 ハード
クラックス（1P）	2,062,654	T,O	ノーマル
グラディウスIII	1,324,100	GOD	2-7,EDIT ノーマル
キャメルトライ	500,650	AQU	スペシャル ALL4'30"2
1941（1P）	13,222,000	EXGANDER	ALL ノーマル

花小金井キャロットハウス　東京
東京都小平市花小金井1-9-20　☎0424-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パロディウスだ！（2番・得点部門）	691,100	ポチ	AT 8面
パロディウスだ！（3番・面数部門）	10面	戦IIでつかれた	M
戦場の狼II（2P仕様）	857,350	クリアーすれば カンスト部門	1P 7面
ハテナ？の大冒険	1,424,000	♀ 1コイン 6面	復活カード 故意に使用
ファイナルファイト	1,271,480	ALICE-KUM コーディー 5面	中プラよろしく
ワルキューレの伝説	1,027,490	TENQ	1COIN
空牙（セイレーン）	1,036,320	ZERBERUS-K.M	手がいたかった 5面

プレジャーキャッスル　東京
東京都町田市原町田6-14-8　☎0427-28-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★パロディウスだ！（3番・AUTO）	1,216,100	親友しおしお君に捧ぐ！ Mr.まさし君	2周目3面,(連) ノーマル3設
キャメルトライ（ビギナー部門）	348,370	後半伸びるよ！ EXCEL-AFC-T'	(Time)5'59"0 ノーマル設定
★マーベルランド（イージー部門）	508,510	まだ未練が…。 EXCEL-AFC-T'	ALL,残1,(連) ノーマル3設
★マーベルランド（ノーマル部門）	1,716,660	群	ALL,残7,(連) ノーマル3設
ロッドランド（1P・裏面）	871,900	天才は早死にする? RVS-CHANI	ALL,残1 ノーマル3設
クォース（1P・ノーマル）	1,586,330	EXCEL-ΔJAY'S-YMO	3周目 6/8 B=5,256
☆カダッシュ（1P・ノーマル）	EXP=60,000+α	INAPH,NARC-MIT,NBG	1C,ALL 全キャラにて達成
トリオザパンチ（ノーマル）	2,352,600	EXCEL-RVS-NBG	1C,ALL 忍者使用
WGP（ノーマル）	P=120	NAM,ZIN,FIN,SUB北島Ⓜ	ALL 全コースにて達成
☆戦場の狼II（1P・ノーマル）	999,990+α	NBG,GUN人,Mr.ITO-	ALL,残MC ×17,14,5,(連)

プレイシティキャロット巣鴨店　東京
豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビルB1　☎03-943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パロディウスだ！（3番）	566,200	ケーキ屋	2-1 2万ONLY
☆クラックス（ランピングなし）	19,542,451	SUF-YOI-INAPH(猫)	イージー ALL
★コラムス（ハードスタート）	29,788,008	千冠達成?もえみちゃんSSCⒺVAP	L295+α J9999+α
レーシングヒーロー（仏→日→エジプト）	59,869,500	MSO-IO-LIE	ALL バグ有り
ビーストバスターズ（1P）	8,268,450	P店のN名人（また支配人だよ）	ALL
ファイナルファイト（1P）	3,055,300	内海課長	ALL ハガー使用
ハテナ？の大冒険（1P）	2,372,000	はてなにも 超もえみちゃん♥	ALL 1コイン
☆戦場の狼II（1P）	999,990	namco+2号 葉っぱ子	ALL 他1名達成
トリオザパンチ	2,351,140	PSY- 東風をなめる会	ALL 忍者使用
バトルシャーク	12,264,170	疾斗	10面

東久留米キャロットハウス　東京
東京都東久留米市東本町6-1-1 第1ビル1F　☎0424-75-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆戦場の狼II（1P）	999,990	GOT	ZAP無
クラックス	6,291,896	ありやん（赤のトレ1未使用）	56までセレクト無し
エアバスター	1,248,880	ZERフリーディ&ブルーディ	ALL
ファイナルファイト（1P）	3,518,260	後藤光太郎（GOT）	ALL ガイ
ファイナルファイト（2P）	3,243,530	絢崎あきら&後藤光太郎	コーディ&ガイ ALL
タスクフォースハリアー	10,000,000+α	真剣/ZERBERUS-K.M(秘)	3周目2面 残1
クライムファイターズ（アップライト）	196	ひ	ステージ7 1コイン

ゲームセンターUFO　神奈川
神奈川県相模原市高根1-2-4　☎0427-52-0606

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キャメルトライ（ビギナー）	1'59"7	URX-BT	182710点 ALL
キャメルトライ（ビギナー）	257,020	URX-SUM	4'00"8秒 ALL
キャメルトライ（エキスパート）	3'15"6	URX-BT	310890点 ALL
キャメルトライ（エキスパート）	310,890	URX-BT	3'15"6秒 ALL
キャメルトライ（スペシャル）	3'55"8	ムニュムニュ・SEP-KAI	540320点 ALL
キャメルトライ（スペシャル）	673,070	URX-緑の少年	6'08"3秒 ALL
コラムス	2,075,101	ARI	L-94 J-2955
トリオザパンチ	2,351,400	URX-SUM	ALL
カダッシュ（忍者）	ALL	URX-SKG	L-19 宿無し
★シャドウダンサー	1,735,550	FGK-BIG.K	ALL

プレイ・アイシー鶴巻店　神奈川
神奈川県秦野市鶴巻1183　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パロディウスだ！（4番）	916,200	VMT-ABU	2-3
コラムス（ハード）	531,875	TRM-IYE	J=1280 L=46
メジャータイトル	−15	(帯)中村	ALL 1コイン
ファイナルファイト	1,709,880	You吉くん	5面・ガイ
マーベルランド（ノーマル）	1,238,830	かまし	END 残=4
ブロックアウト	112,671	You吉くん	23面 F=215,C=3227
グラディウスIII（テクニカル）	270,230	TRM-IYE	タイプD FF,6面
クラックス	293,793	TRM-IYE	W=1.5面
ダライアスII（3画面・ABDHMRW）	3,517,420	You吉くん	ALL※連射 イージー設定
ドラゴンパンチ	1,590	マスタ吉くん	15面

プレイシティキャロット伊勢佐木店　神奈川
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3-95　☎045-252-1164

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルファイト	3,439,980	I.L.G.NEO	ALL コーディー使用
ファイナルファイト	3,472,350	I.L.G.NEO	ALL ガイ使用
ハテナ？の大冒険	2,616,200	お下劣方言がライバル をう	ALL
クラックス	12,987,961	FANCY KETOSE	100面
コラムス	8,184,572	ILG-FREEPLAY	L=191 J=6357
パロディウスだ！（1番）	770,000	ILG-FREEPLAY（おじゃる待ち）	10面
パロディウスだ！（2番）	913,600	I.L.G.NEO（おじゃる命）	2-2
パロディウスだ！（3番）	935,900	ILG-FREEPLAY（夜さえくれば〜）	2-1
パロディウスだ！（4番）	836,500	ILG-GIL	2-2

ゲームセンターコパIII　神奈川
神奈川県秦野市南矢名62-42　☎0463-78-0610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
NAM-1975（NEO-GEO）	257,500	N.ARC-MIT	3面 1コイン
パロディウスだ！（1番）	698,900	締切日の停電がライバル-Ⓔ-HなOL	8面 (連)あり マニュアル
パロディウスだ！（2番）	723,300	恋の錯覚には気を付けようⒺ-HなOL	9面 (連)あり マニュアル
パロディウスだ！（3番）	787,600	鎌倉ドライブは恋の錯覚-Ⓔ-HなOL	8面 (連)あり オート
パロディウスだ！（4番）	609,000	トップランディングで飛べない男かまし	8面 (連)あり マニュアル
ロッドランド（1P・おもて）	永パの為クリアで統一	N.ARC-TEL と鬼たねカーくんと	かましくん 三名達成
ロッドランド（1P・うら）	820,600	筐体背負い投げ済！猿吉！かまし(食)	ALL,残0 1up×2
コラムス（ハードスタート）	1,651,920	GWWC を観戦し WC に復帰Ⓔ-HOL	J=2619 L=84
クラックス（工場設定）	1,240,784	RAG.T-TEM	WAVE 7 ワープ無
ワールドカップ（町田大会）	3敗1分	コパIIIキッカーズ惨敗！次回に期待	みなさんおつかれさま

●グラII、III、ゼロウィングに、連射装置と切替スイッチを付けました。また、デンジャラスシードは、3ボタン仕様（高速連射，基板連射，ボンバー）となっています。

★江南バッティングセンター(愛知)

●当店にもコミュニケーションノートが置いてありますので、どんどん書いてあげてください。いきなり，トイポップ入荷しました。いつまであるかはわかりませんけど…。ナムコの18インチコンソレット筐体も入荷する予定もアリ！（もう入ってるかもしれない？）

★ジョイランド草津(滋賀)

●GW中、遠方よりの御来店ありがとうございました。特に杉本町のSDIとDEVICEの皆さんの大挙来店，ありがとう！

★ゲームプラザ豊中(大阪)

●ワルキューレ，今ごろの入荷。しかし，極めつけはアップライトのストリートファイターテーブルバージョン！遠くからの遠征の方々，ありがとうございます。

P.S.ディグダグもあったりする…。

★PC島大前(島根)

●ビデオ装置を導入しました。連日皆様に楽しんでいただいています。テープを御持参し

プレイシティキャロット長岡店　新潟
新潟県長岡市大手通1-4-9 メゾン大手1F ☎0258-36-0991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コラムス（イージー）	620,359	ひーくん!	LV=51 J=1786
コラムス（ハード）	5,430,568	ひーくん!	LV=153 J=5048
ファイナルファイト（コーディ）	2,410,760	小林 崇様	最終面ボス
ファイナルファイト（コーディー）	2,638,730	AAF	最終面ボス
ブロックアウト	184,193	いろは (NABAKOV)	19面 20面が発狂!
トリオザパンチ	1,612,800	よしゆきくん	頭上注意と出る面で死
ロードオブキング	244,700	ひーくん!	ALL
クラックス	1,070,050	ひーくん!	54面 11面ワープ有
ニュージーランドストーリー	198,260	いろは (NOT FOR SALE)	ALL リバイバル
戦場の狼II	入荷予定	しかし･･･いつになったらはいるの?	最近Newゲーム入らん!

ゲームセンター大野プレイランド　福井
福井県大野市陽明町1-1401 ☎07796-5-1146

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスIII（テクニカル）	2周目2面	SHS-Y,NⒶ	Eタイプ
★ファイティングファンタジー（2人設）	340,330	先月号でみごとに無視されたY,NⒶ	ALLノーマル 悲しい……。
1941（1P）	11,488,900	3年ぶりのROD	ノーマル ALL
1941（2P）		だれも2Pしてくれない	
ブロクシード	ライン=240	Ⓐ	ノーマル レベル54
ブロクード	ライン=235	悲しい,悲しすぎる…。SHS-Y,NⒶ	ノーマル レベル53
ブロクシード	606,627	ニュー光ゲームセンターに行ったY,N	ノーマル ライン197
スカイアドベンチャー	8,837	CHQ	ノーマル ALL

ゲームプラザニュー日の出　長野
長野県上田市中央2-7-9 ☎0268-25-0835

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クラックス（1P・ノーマル）	1,285,660	NARC-Uø1 CRYPT AI	WAVE 6
ブロックアウト（1P・イージー）	80,752	NARC-U18 ALEPH	18面
ハテナ?の大冒険	1,688,000	NARC-U19 FOOL-FOX	ALL!
クルードバスター（1P・ノーマル）	122,000	NARC-U19 FOOL-FOX	4面
★ゼロウイング（ノーマル）	7,592,520	NARC-U11 BIG BANG	15-24 写真あり
グラディウスII（旧・4-F）	2-8	N,K	・
グラディウスIII（B-FF）	2-1	LAC-EVE	永パなし 長野から来た
ファイナルファイト（1P・コーディー）	2,405,790	征哉	6面ボス
グラディウスIII	1周クリア	CRYPT AI TINY-M,T	残機永パ使用及び未使用も
残機オプションどうお考えですか?	バグについて	ニューバージョンはでないの?	あり。

ゲームセンター101　新潟
新潟県新潟市小針上山6-12 ☎025-233-3881

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パロディウスだ!（2番）	573,300	FUA-VENUS	9面 ノーマル設定
キャメルトライ（エキスパート）	303,210	VAL-Ziv	ALL,黒玉 3'39"8
カダッシュ	26,323	JRK-麻雀狂四郎	戦士18ゴールド10060
ファイナルファイト（1P・ガイ）	2,922,470	JRK-忍劇	6面ボス ノーマル設定
ハテナ?の大冒険（1P）	1,850,100	遠山金四郎	ALL,1C ノーマル設定
ファイナルファイト（2P・ガイ・コーディ）	3,555,960	FGK-レボルーションFGK-クリ丸	ALL,1C ノーマル設定
☆戦場の狼II（1P）	999,990	ストロング・ホールド・イン・フクオカ	ALL ノーマル設定
戦場の狼II（2P）	1,483,300	FGK-強烈にマジだ!!FGK-クリ丸	ALL ノーマル設定
エイリアンズ（1P）	961,900	ウルトラエイリアンビッグバンベイダー	ALL,残3人 ノーマル設定
グラディウスIII	685,620	FUA-VENUS	2周目の2面 B TYPE

西銀座ゲームプラザ　山梨
山梨県甲府市中央1-12-43 ☎0552-32-5656

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハットリス	27,680	NTM	SET=52
戦場の狼II	436,200	JNY-DS ⓩ	ノーマル設定 5面ボス
パロディウスだ!	771,800	C&P-ILM ⓩ	R=8 タコ使用AT
ロッドランド	668,850	AND	オモテ=ALL ノーマル設定
WGP（DX）	P=68	NTM	AT=使用 イージー設定
コラムス（HARDスタート）	4,388,183	AND	J=4363 L=134
1941	11,622,700	KEI	ALL ノーマル設定
マーベルランド	1,634,610	KEI	ALL ノーマル設定
カプコンワールドII	1,370,200	DDT	R=5
ブロクシード	636,880	C&P-ILM ⓩ	ライン=153 レベル=40

がらんがらんG　長野
長野県駒ヶ根市赤須東6-23 ☎0265-83-4123

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルファイト（ノーマル）	2,563,870	GAA	6面,GUY
ファイナルファイト（ノーマル）	2,795,520	GAA	ALL CODY
戦場の狼II	452,050	EPT-PCB-H,S	1コイン R-5
1941	12,298,500	EPT-ラッキースター-H,S	大友康平パワー ALL
R・タイプII	690,400	EPT-PCB-H,S	2-3 タコミスだらけ
テトリス	705,625	ATM-Lufy	Line831 レベル+α
ダライアスII（2P）	4,068,880	ぱⓐ&ZZAⓚ ABEIMRW	WALL
クラックス	89,833	WAO!!	5面わからん
天地を喰らう	5,160,900	EPT-PCB-H,S	劉備,ALL 金×1
ストリートファイターDX	464,200	HHTⓚざまーみろアドンサガットハハ	ALL やったぜ

ウィルトークタイトー古町店　新潟
新潟県新潟市西堀前通り6番町909 ☎025-224-4838

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パロディウスだ!	359,800	TOZ	1-8 タコ
戦場の狼II（1P）	870,750	KEN-㊗	ALL ノーマル
キャメルトライ（ビギナー）	310,610	AMP-K,L㊗	ALL,鉄球 ノーマル
キャメルトライ（エキスパート）	234,100	遠山金四郎	ALL ZAC'N?
キャメルトライ（スペシャル）	554,530	AMP-K,L㊗	ALL 青い球
WGP（DX）	DP=117	AMP-白の月20日生れのAB型ⓣ	ALL 6速
コラムス（ハード）	758,049	?.?	1623 56
カダッシュ（残ゴールド）	残G=34,894	ARRøW-R,M	ALL NINJA
グラディウスIII（テクニカル）	675,860	FARM-EMI	2-1 タイプB
キャメルトライ（トレーニング）	タイム=1'47"6	FGK-AYA	ALL 青い球

プレイシティキャロット甲府中央店　山梨
山梨県甲府市中央2-12-22 ☎0552-32-2429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハテナ?の大冒険	1,508,200	T,KAMON	1コイン
グラディウスII	3,505,900	中込	6周目4面 ①-F
クラックス	2,113,078	CHU,Q	スキップ有り 1コイン
ロードオブキング	258,300	ひでちゃん	1コイン クリア
ブロックアウト	73,039	たけちゆう	17面147
グラディウスIII	929,180	TAR	1周目10面 Dタイプ
デンジャラスシード	3,990,300	CHU,Q	ALL S×7,B×3
ファイナルファイト	2,622,110	レイナ&ライカ	6面ボス

がらん3　長野
長野県伊那市大字伊那1951-16 ☎0265-73-9775

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆戦場の狼II（ノーマル・1P）	999,990	PST-NPIP	ALLカウンターストップ
パワードリフトDX	7'04"42	PST-HIROⓟ 6分台はもうすぐだ	Bコース ALL,1位
パワードリフトDX	7'11"19	PST-HIROⓟ	Eコース ALL,1位
ゴールデンアックス	偏差値=350.5	DES-BOH	ALL じーさん
パロディウスだ!（2番）	987,500	PST-NPIP	タコオート 2周目2面
パロディウスだ!（3番）	717,400	PST-HIROⓟ	8面ツインビーオート
デンジャラスシード	3,992,900	CHU,Q～渋い	ALL S=2,B=4
クラックス	1,566,944	CHU,Q	1クレ ノーマル
JUJU伝説	248,850	PST-NPIP	5-J
ツインビー	4,971,700	PST-NPIP	26面

ゲームインカナザワ　石川
石川県金沢市安江町3-4 ☎0762-32-3526

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コラムス	501,770	日本一はダイエー	ハード レベル43
クォース	221,930	よこた	5-5
ファイナルファイト（ガイ）	3,212,880	㊎ガイはつかれる	R-6
ブロクシード	469,766	今年ダイエー優勝だ	レベル41 ライン155
エリア88	1,804,260	KGB	ALL ㊗ シン
スーパーモナコGP	5'52"51	びびんばこび	DP4924
メガブラスト	445,300	GAPLUS	R-6 ㊗
1943	2,842,080	ABE	ALL ㊗
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	−14	アルバトロス	17 ホールインワン
ブラストオフ	735,200	バカが来たりてSIK-FNU	ALL 2ミス

善光寺キャロットハウス　山梨
山梨県甲府市善光寺1-18-16 ☎0552-32-5904

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーベルランド	1,542,370	KEI	
ブロクシード	320,478	ムシクン	レベル50
エアバスター	308,380	NOBU	
コラムス	226,654	SOS	
ファイナルファイト	351,090	GAS	2面ボス
R・タイプII	863,800	C&P-ILMⓩ	R-9 2-3
ボンビングワールド	2,439,200	ムシクン	45面
クォース	229,690	ムシクンⓒⓩ	ステージ5-7
バーニングフォース	4,285,800	KEI	
ゼロウング	5,957,200	究極イエロー君	3周目1面

YPエンゼル　岐阜
岐阜県多治見市本町2-18-10 ☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスIII	994,900	青酸カリ1号	
戦場の狼II	306,700	青酸カリ14号	R.4
マーベルランド（ノーマル）	555,820	ANB	
マーベルランド（イージー）	346,990	通行人22号	ALL
R・タイプII	944,000	k-M	2-5
ファイナルファイト	1,557,670	青酸カリ1号	R.5
クラックス	912,182	AXC	
エアバスター	986,640	ただのレーザーだってば	ALL
テトリス	769	青酸カリ20号	カンスト
苦胃頭捕物帳	1,521,000	PAI	

ハイテクセガ金沢店　石川
石川県金沢市片町1-3-9 ☎0762-21-9115

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆戦場の狼II（1P）	999,990	GOR-NZM	ALL ノーマル
パロディウスだ!（1番・マニュアル）	1,052,000	すさまG-ARIES ⓨ	2-2 ノーマル
パロディウスだ!（2番・マニュアル）	1,000,000	すさまG-Rカモネ ⓒ	2-1
パロディウスだ!（3番・マニュアル）	1,080,100	GOR-NZM	2-1
パロディウスだ!（4番・・マニュアル）	873,900	すさまG-Rカモネ ⓒ	1-10
コラムス（ハードスタート）	1,586,792	平成コラムスボーイGEN	JE2535 LE82
☆クラックス（SKIP有）	5,200,194	ずんたたぱあっち（かにむかし）	ALL イージー
クラックス（SKIP無）	7,825,484	ずんたたぱあっち（777スタート）	WAVE65 イージー
ラフレーサー	92,700	府和高志ぺぺぺ	10面 ノーマル
ロッドランド（1P）	699,250	訳がわからん	ALL 第二話

朝日町キャロットハウス　山梨
山梨県甲府市朝日1-6-1 ☎0552-51-0348

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パロディウスだ!	614,600	KEI	1-8
クラックス	1,369,135	浪人野田	1コイン
苦胃頭捕物帳	1,786,700	浪人野田	8割1分8厘
マーベルランド	1,406,330	KEI	ALL
1941	3,380,900	TAR	5面
ラスタンサーガII	126,900	SHOW君	
クルードバスター	163,100	ボンビングギャグII	初めてやった
R・タイプII	268,200	日曜日の恋人	ノーマル
ワールドスタジアム'89	32連勝	誰の挑戦でも受ける男 ブーマー	ライオネルズ
ゼロウイング	580,410	キャロットの星	ノーマル

プレイシティキャロット静岡店&両替町店　静岡
静岡県静岡市紺屋町8-17 ☎0542-51-4653

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスIII（テクニカル）	2-9	VMT-RED たかび-CGSⓣ	TYPE C TYPE B
パロディウスだ!（2番）	624,000	GIMLET㊎Ⓦ	タコ 8面
パロディウスだ!（4番）	374,000	MOL=もりいち	ペンギン 8面
☆戦場の狼II（1P）	999,990+α	GIMLET㊎Ⓦ	ALL,1C カンスト
ファイナルファイト（1P）	3,215,190	㊎ まあいいや	6面ボス ガイ
クルードバスター（1P・2設）	225,050	たかびーCGSⓣ	1C 5面中ボス
レーシングヒーロー	58,028,030	WILL-水無月㊎	ゴール U.S.A
バトルシャーク	6,358,690	GIMLET㊎Ⓦ	ノーマル 6面
パロディウスだ!（1番）	549,400	CGMⓙ なぜ誰もいないの!	ビックバイパ 8面
パロディウスだ!（3番）	724,000	GIMLET㊎Ⓦ	ツインビー 8面

ていただければ，店内に流します。（店長）

★PC表町（岡山）

●ベラボーマン，アサルトプラス，スプラッターハウス達がめでたく復活いたしました。3台ともEASYです。さらに，アサルトとスプラッターは，ヘッドホン端子付!

★PC福山（広島）

●ファイナルラップが2セットになりました。

★サクセス香椎（福岡）

●先月のコラムス，スーパーマスターズのスコアはイージー設定のものでした。申しわけありません。今月はノーマル設定です。P.S.ニューラリーX，シュートアウト，ギャプラス，ぶたさん入荷しました。

★ゲームキャロット住吉（長崎）

●ゲーム同人誌に，全国の皆さまからの投稿をお待ちしています!

★ゲームスポット大橋（長崎）

●スコア募集ゲームは3FのP.S.クラブノートに随時書いてありますので参考にしてください。スコア受け付けも3Fです。 by 橋本太郎

★ゲームプラザ（熊本）

●グラディウスIは故障多発のため，なくなりました。

ゲームランドウイング　静岡
静岡県島田市御仮屋町8788-1　☎05473-6-1991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
G-LOC (BEGINNER)	全面クリア	多数の皆様	イージー 1coin
G-LOC (MEDIUM)	5'41"5	店員さん	1coin ALL
コラムス (HARDSTART)	2,187,345	社会人コラマー PHOENIX	LV=97 JW=3088
ファイナルファイト	2,342,830	スーパードクター NHK	CODY RD-6
1941 (1P)	1,214,980	SAC	ALL
エイリアンズ	413,300	B.B見参	2-2
ハットリス	27,750	F	S-52
苦胃頭捕物帳	2,235,100	S.T.K	ALL AV-909.オ-18
グラディウスIII	2周目2面	GTロマン	EDIT NFRNF残
エアバスター	1,134,300	SAC	残-7 ALL

ゲームコーナーアップル　静岡
静岡県静岡市東千代田1-7-8　☎0542-61-9109

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼II (ノーマル)	980,900	MTKmkIII	1C,ALL もうちょいで
ダライアスII (3画面)	3,431,480	MKT	1C,ALL Wゾーン
WGP	P=120	宮城 淑浩 (T.N)	6速モード 全8面クリア
1941 (1P)	12,405,400	WISE㊎	1C,ALL あと60万!!
ロッドランド	600,000	MKT	1コイン,表 ALL,赤
グラディウスIII (テクニカル)	940,640	八木健太郎	2周目1面
スーパーモナコGP (7速)	4,734	静大の GOT (後藤 聡徳)	ALL,1位
ナイトストライカー (ノーマル)	48,632,140	FKZ-ベルダンディー (高木紀明)	ALL,1C クリア
パロディウスだ! (3番)	591,900	MTK-D.S	ツインビー 7面ボス

プレイシティキャロットアピア店　静岡
静岡県静岡市中吉田310-1　☎0542-63-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーベルランド (ノーマル)	839,120	ライフランド1のバカ 北川俊行	
マーベルランド (イージー)	374,820	ライフランドの情報屋 キバミけんた	
ファイナルファイト (1P)	340,300	SYG	CODY
クラックス	523,964	キバミ一族	
ブロクシード	ライン=74	ライフランドの常連3号 シュビビーン	レベル19
戦場の狼II	306,350	上といっしょ SYG	
1941	4,258,000	上といっしょ SYG	
WGP	P=107	PCCA-ASSY	
コラムス			

ハイテクセガ豊川店　愛知
愛知県豊川市諏訪町2-150　☎05338-5-7981

タイトル	スコア	スコアラー	備考
R・タイプII		基板は入っているが作動していない。	
パワードリフト	7'16"19	CCB	Bコース 1C,ALL
1943改 (1P)	4,411,150	N・O	1C,モビ×2 ALL
1943改 (2P)	6,287,700	N・O 早乙女乱馬	モビ×2 ALL
ゲイングランド (2P・トータル)	60,609,045	N・O 早乙女乱馬	ともに1C ALL
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	−7	N・O	1C ホールアウト
大旋風	5,200,750	ぼぼぼぼぼぼぼぼ ぼぼぼぼぼぼぼぼ	R8にて中断 残12
Xマルチプライ	16,583,600	1800万台がみえません。FUT	1coin ALL
スカイソルジャー (1P)	4,110,390	今日も明日もだめ 一生まったくだめ	1coin ALL
コラムス		だれもださない あんまりやらない	

星ヶ丘キャロットハウス　愛知
愛知県名古屋市千種区井上町72　☎052-782-2510

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パロディウスだ! (1番)	624,300	てまくん	8面,オート ノーマル設定
パロディウスだ! (2番)	673,200	㊀	9面,オート 面数優先
パロディウスだ! (3番)	670,700	TFC-LUE	8面,オート
パロディウスだ! (4番)	593,600	TFC-LUE	8面,オート
戦場の狼II (1P)	202,150	twoPNYOA.T	3面 ノーマル設定
コラムス	2,978,610	まだまだあまい RAP.DK=もみ	L=111,J=3582 HARDスタート
グラディウスIII (テクニカル)	2周目5面	HCM-POTSU	EDIT Eレーザー
マーベルランド (ノーマル)	995,530	③	ALL,残2 ノーマル設定
エアバスター (1P)	1,048,480	HCP₄-わむう W-CUPよかった	ALLα連射 ノーマル設定
ザファントムオブジオペラ	64,534,130	准美子に無空波 相まさゆきには神威	大阪AMで決着 相お前も来い

レポート募集!

只今，ビデオゲームに関するレポートをお待ちしています。自分の好きなゲームの良い点，悪い点を分析してみて下さい。ビデオゲームライター一同，お待ちしています。

ベーマガ編集部

「アーケードゲームに物申す」係

天野スポーツゲームコーナー　愛知
愛知県西尾市高砂町41　☎0563-56-2670

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルファイト	3,304,830	岡崎から来た少年 MOL	1コイン 全面クリア
スーパーハングオン (アメリカンコース)	2'52"18	MOL	1コイン ターボ無クリア
スターフォース	2,417,300	DOH 愛知技短 1094	1コイン17面 ノーマル
クォース	370,270	MRI	1コイン6-8 ブロック1064
デンジャラスシード	4,006,500	変な奴教 (HYK) 教祖 KUNO-CHAN	1コイン,残7 ボム4
ヴォルフィード	9,999,990+α	MRI	1コイン 全面クリア
ファイナルブロー	955,780	T.I	1コイン3面
マーベルランド (ノーマル)	587,520	コウトウブマン	1コイン 3-4
ファンタジーゾーン	9,000,000	松生大	1コイン ノーマル
ミッドナイトレジスタンス (1P)	10,030,400	T.S	1コイン 全面クリア

ファミリータウンメルヘンランド　愛知
愛知県豊田市東山町1-950 グリーンシティ3F　☎0565-88-8020

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼II (1P)	666,100	MLG (合言葉は・・ブーン) いそべん	R6/連射付 ノーマル1C
ウイニングラン鈴鹿 (テクニカル)	2'51"787	B&W	ゴール ノーマル設定
デンジャラスシード	4,148,100	MLG-KIL㊌	ALL/連射 R×2
ファイナルファイト	1,356,030	AYUMI	R5 ガイ使用
ファイナルファイト	1,421,000	MLG (タイムオーバーが宿敵) ISO	R5/ボス コーディ使用
ファイナルファイト	867,170	MLG (パロディウス入荷希望) ISO	R4/ボス ハガー使用
ビーストバスターズ (1P)	1,921,020	MLG (長○○本部長お願い!!) ISO	R4/1C ノーマル設定
ビーストバスターズ (2Pトータル)	2,884,070	MLG-KUR MLG-ISO	R5中ボス ノーマル設定

江南バッティングセンター　愛知
愛知県江南市古知野町宮前195　☎0587-54-7260

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パロディウスだ! (1番)	540,800	きりたか・りあ	AUTO 8面
パロディウスだ! (2番)	658,000	'IN-㊀れく	AUTO 8面ボス
パロディウスだ! (3番)	519,500	G.P-TINA© 岐阜の肥田様見てる	AUTO 7面ボス
パロディウスだ! (4番)	574,400	きりたか・りあ	AUTO 8面
パロディウスだ! (3番)	296,200	G.P-イカ	MANUAL 6面
パロディウスだ! (スカ³部門)	6面で3回スカ!	G.P-イカ 別ねらっているわけ	ふざけるな! ちゃないよ!
戦場の狼II (1P)	956,150	G.P-KPI カンストは来月ねっ	ギブソン使用 ALL
カダッシュ (1P・忍者使用)	EXP 44,094	G.P-エルフレッド㊊	L=18 ALL
カダッシュ (1P・戦士使用)	EXP 36,424	G.P-エルフレッド㊊	L=20 ALL
ハテナ?の大冒険 (1P)	1,455,400	NAS	ワープ×2 ALL超アマ

プレイシティキャロット四日市店　三重
三重県四日市市西浦2-4-5　☎0593-54-2266

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆戦場の狼II	999,990+α	YPT-BOZ	1P ALL
1941	12,266,200	YPT-RAY-Hi㊎	ALL
ハテナ?の大冒険	601,000	ZATさんにはかなわにえーR㊊	
ワニワニパニック	97	羅夢-538	1P 片手プレイ
WECルマン24	TIME=604.3	DEW	
バトルシャーク	申請者募集中!		

プレイシティマンモス　三重
三重県桑名市西別所倉持496-1　☎0594-23-4507

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パロディウスだ! (オート)	895,800	STRIDER-ちまり	2周目1面 オクトパス
パロディウスだ! (マニュアル)	463,600	XYZ-KON	6面 オクトパス
グラディウスIII (ビギナー)	163,700	STR-りゃあーJAX!!	ノーミス ALL,連付
グラディウスIII (テクニカル)	10面	るるるう中尉 A・N	BDE各装備 EDIT
ブロクシード (ライン部門)	204	SG-ELF (北海道命)	
ブロクシード (スコア部門)	372,410	DAN	
コラムス (ミディアム)	131,923	AM/PM	LV22
コラムス (ハード)	497,856	AM/PM	LV45
メジャータイトル	−15	STR-XYZ-I	全18ホール ALL
ハテナ?の大冒険	826,600	うるとらQ	1コイン WORLD3

ゲームセンターニュースター　三重
三重県津市江戸橋1-130-7　☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆戦場の狼II (1P・黄)	999,990+α	長瀬の使者	ALL ノーマル
パロディウスだ! (2番-AUTO)	771,100	BiOのまどか	8面 ノーマル
パロディウスだ! (3番-AUTO)	559,900	三稜,鏡	8面 ノーマル
パロディウスだ! (AUTO)	8面	DAN,ABC㊌ MAX㊊,RVV㊊	ZAT
キャメルトライ (スペシャル)	531,190	FPG-TEM	ALL 青い玉使用
ハットリス (イージー)	91,910	A.KOBA	SET101
スーパーフォーミュラ (1P・イギリス)	2'17"055	GPJ.郵便屋 (実はEAST?)	イージー レバーボタン
メジャータイトル (1P・ノーマル)	55 (−17)	A.KOBA	1コイン 17バーディー
クルードバスター (1P・ノーマル)	466,120	イエローではクリアーしました。㊊	R6ボス
鮫!鮫!鮫! (1PVER)	3,988,980	ガラス代全部松井君	18-05 ノーマル

アスター膳所店　滋賀
滋賀県大津市馬場町1-13-9　☎0775-25-1120

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パロディウスだ! (3番)	697,400	ブリバリのNAM	8面 マニュアル
パロディウスだ! (2番)	533,100	Sgt.Pepper	8面 マニュアル
パロディウスだ!	387,000	爆弾野郎 KRG-直美KA	6面
ミッドナイトレジスタンス	1,570,600	超ウルトラせこい MPY-よしみ君	永パ無し ALL
ハテナ?の大冒険	1,389,400	明日香	1コイン 最終面2人目
コラムス (Hard)	5,353,798	Sgt.Pepper	5089ジュエル レベル154
マーベルランド (EASY)	382,690	VLT.-みっちい!	ノーミスALL
マーベルランド (ノーマル)	1,536,690	MPY-りりあ88だよ	ノーミス ALL

ジョイランドタイトー草津　滋賀
滋賀県草津市大路1-7-12　☎0775-62-0428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キャメルトライ (ビギナー)	タイム 1'47"1 スコア 229,790	TOK-辻㊊ TOK-辻㊊	200570pts 2'24"6
キャメルトライ (エキスパート)	タイム 4'13"1 スコア 211,780	TOK-辻㊀㊁ TOK-辻㊀㊁	198560pts 4'16"8
キャメルトライ (スペシャル)	タイム 4'13"2 スコア 499,780	TRM-2代目響子 TRM-2代目響子	489740pts 4'56"3
ハットリス	97,502	TOK-ISP-IMO㊀	SET97 めちゃむず
エイリアンズ	958,100	竹井さん見てますか TRM-朝霧陽子	全2周ALL 点かせなし
コラムス (ハード)	7,173,230	CHA	5934J 179レベル
ロッドランド (1話・2話)	750,200 717,850	竹井さんパワー MPY-よしみ君	1up×8ALL 1up×7ALL
パロディウスだ! (3番)	644,000	TRM-N・T-PMX㊀	8面 AUTO
苦胃頭捕物帳	2,186,100	SDI-M・T	正解率.888 残おにぎり36
ファイナルファイト	2,078,700	TOK-西辻英美	コーディ使用 6面

ビッグキャロット京都店　京都
京都府京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14　☎075-211-4429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パロディウスだ! (2番・オート)	954,600	INGS-N・H㊀	ノーマル設定 2-1面
パロディウスだ! (1番・マニュアル)	717,900	どーせスグ抜かれる RY♡	ノーマル設定 1-8面
コラムス (ハード)	16,259,009	SGP-NAO	J=9103 LV=264
バトルシャーク (ノーマル設定)	8,615,670	水島屋ガントレット (ウソ)Ⓕ	R-8
☆鮫!鮫!鮫! (1PVer)	10,000,000+α	BOM㊀,K.の2名様	両氏とも 3周目で達成
グラディウスIII (Ⓑ・テクニカル)	2周目10面	BOM㊀	1477810点
ロンバーズ	9,201,000	ロン研GOL㊎	ALLクリア 1up×24
ブロックアウト (面数優先)	38面	がんばれマウ夫ヅガ天	20面スタート
クラックス (ノーランピング設定)	8,596,129	千代吉	1コイン WAVE=?
フラッシュポイント (セレクト有)	1〜100面クリア	呑気屋 METAL 亜也虎	1コイン

セガセンター京極　京都
京都府京都市中京区新京極四条上ル仲之町538番地京極東宝ビル1階　☎075-241-3713

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クラックス	895,300	geki ㊤	6面ワープなし
コラムス (ハード)	7,071,709	CHA	L=178 J=5895
G-LOC (初級)	3'27"7	やっちょ	1コインALL 工場設定
☆戦場の狼II (1P・イージー)	999,990+α	HERO'S KKK	1コインALL また来てね
キャメルトライ (ビギナー・イージー)	339,060	GEKI?	ALL 5'12"5
キャメルトライ (スペシャル)	タイム=4'29"4	TRM-2代目音無響子 (DOM)	ALLプランプポップ使用
ロッドランド (第1話・イージー)	618,400	MPY-チャレンジャーの皆さん元気?	ALL,残4 セキーロなし
ロッドランド (第2話・イージー)	721,000	MPY-りりあ88-よしみ君だお	ALL 4機設定
ファイナルファイト (コーディ)	1,768,720	僕の彼女はスケバン雀士!!	1コイン6面
スーパーモナコGP (AT)	DP=4492	SDI-M.T	6'16"17 また来てね

モンテカルロ山科店　京都
京都府京都市山科区竹鼻竹ノ街道町39-2　☎075-594-5587

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パロディウスだ! (ビッグハイパー)	559,200	ちるちゃんの犬	7面 オート
パロディウスだ! (たこ)	544,900	ちるちゃんの犬	8面 オート
パロディウスだ! (ツインビー)	564,900	アムル	7面 オート
パロディウスだ! (ペン太)	482,300	ブーブ中村	8面 マニュアル
ファイナルファイト (1P)	2,588,510	平和巨泉	6面 コーディー
マーベルランド (ノーマル)	1,460,410	MPY-りりあ88-よしみ君だお	1コイン 1ミスALL
マーベルランド (イージー)	367,810	森永マミー愛好家 MPY-よしみ君	
グラディウスIII (テクニカル)	845,400	Sgt.Pepper	2-2 (D)
1941 (1P)	12,600,000	鯛!鯛!鯛!のTAIだ!	1コイン ALL
ミッドナイトレジスタンス (1P)	1,913,000	TOK-ENA㊀	1コイン ALL

セガニュー光ゲームセンター　大阪
大阪府大阪市中央区心斎橋筋2-7-4　☎06-213-1262

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パロディウスだ! (2番)	1,108,000	DTH-T.N	2-3 マニュアル
パロディウスだ! (3番)	660,000	DEVICE-SEI	1-9 AUTO
☆カダッシュ (戦士)	EXP=60,000+α	DEVICE-ロプロスの下僕SEI	L=20 G=6293
カダッシュ (魔術師)	EXP=33,586	DEVICE-ロプロスの下僕SEI	L=? G=16345
カダッシュ (忍者)	EXP=22,581	HERO'S-いくらちゃん	L=14 G=11726
キャメルトライ (エキスパート)	3'42"0	SDI-M.T	Pt=221340
キャメルトライ (ビギナー)	2'36"1	私が島田 (仮名) だ	Pt=159890
ファイナルファイト (コーディ)	2,499,490	ZAP	ALL
☆戦場の狼II (1P)	999,990	Superior-R.I	ALL
レーシングヒーロー	51,792,970	タイムが足りん! SDI-EXP	最終面 オランダ

ゲームプラザとよなか　大阪
大阪府豊中市玉井町1-1-36 ライオンズマンション102 ☎06-844-0586

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★1941（2P同時）	16,666,500	CYCLONE-HRC,KIWくん	ALL 弥土1のがし
1941（1P）	14,210,900	CYCLONE-KIW	ALL あと15万
☆戦場の狼II	999,990	CYC-KIW WST㊁ 奥居㊆)	1コイン ALL
パロディウスだ！（1番）	527,400	WST㊁（登茂ちゃん㊇）	9面 カラカサにて
★キャメルトライ（ビギナー）	366,460	GEKi㊜!!	ALL プランプ使用
キャメルトライ（エキスパート）	タイム=3'21"7	CYCLONE-TAC	ALL 黒玉使用
キャメルトライ（スペシャル）	タイム=4'14"7	CYCLONE-TAC	ALL 黒玉使用
ハットリス	74,432	CYCLONE-TAC	SET=71（ノーマル）
☆カダッシュ	EXP=60000	CYCLONE-TAC,KIW	ALL 忍者使用
ハテナ？の大冒険	1,618,000	FREEDOM-Can	1コイン ALL

プレイシティキャロット関大前店　大阪
大阪府吹田市千里山東1-7-20 ☎06-380-8087

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★パロディウスだ！（タコ・マニュアル）	1,111,900	DTH-T,N	2周目3面 ノーマル設定
戦場の狼II	651,900	DTH-くまのプー太郎	6面 ノーマル設定
コラムス	7,535,551	POM（L,C,A改）	レベル-55 ノーマル設定
トリオザパンチ（忍者）	2,351,400	ILL-8A-る～みっく-X!	ALL ノーマル設定
グラディウスIII	659,810	SDI-哭きの㊒	2周目5面 ノーマル設定
1941（1P）	13,437,100	SGP-K,N㊆	ALL ノーマル設定
マーベルランド	1,453,830	SHRC-Touch Me!	ALL ノーマル設定
ウイニングラン鈴鹿GP（オートマチック）	2'48"510	SDI-哭きの㊒	ゴール

ゲームプラザジャイアント　大阪
大阪府寝屋川市川勝町13-1 ☎0720-23-9115

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パロディウスだ！（1番）	698,200	INGS-FAN㊡	1COIN 8面ボス　M
パロディウスだ！（2番）	932,100	INGS-STR 浜辺で焼肉を喰う男	1COIN 10面中盤　M
パロディウスだ！（3番）	310,500	INGS-FAN㊡ 天津飯はウルさい男	6面　M
パロディウスだ！（4番）	740,100	INGS-STR 麻婆丼はウルさい男	8面　M
クラックス（ノーマル・セレクト無）	1,982,730	INGS-FAN㊡ プライドの高い男	WAVE56 ノーラン有り
☆戦場の狼II（1P）	999,990+α	INGS-STR 只今，レーシングカートメンバー募集中	ALL
マーベルランド（ノーマル）	1,631,020	INGS-STR	ALL
ウイニングラン鈴鹿GP（6速MT）	2'45"572	INGS-FAN㊡ 80%の愛を持つ男	GOAL
アラジンパニック	常に10万いきたい	INGS-SCIはバグじゃないよ!!	開発のイタズラ！
TINKLE²（100円2プレイ）	1人で15000円使用	上野さんに情愛を分けてもらう池谷さん	

ハイテクランドセガ藤井寺店　大阪
大阪府藤井寺市岡1-16-23 ☎0729-54-2711

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆戦場の狼II（1P）	999,990	SDI-綾小路 REIM	ALL カンスト
コラムス	1,163,987	FNG	J=2098 L=68
ファイナルファイト（コーディ）	3,468,630	SDI-もしもピアノがあああああああ	3段 ALL
ファイナルファイト（ハガー）	1,980,650	SDI-おれが市長だ！福谷GOぞ～だ	3段 6面で死亡！
ロッドランド（ストーリー1）	577,900	SDI-池田君へ！たまには来て下さい	31面親玉なし ALL
ラフレーサー（1P）	56,000	SDI-よみがえれ BOSTON!	1コイン 6面か7面
ファイナルファイト（ガイ）	3,105,620	SDI-AV男優ハガー AV女優カーズ	3段 ALL
ロッドランド（ストーリー2）	672,100	富田林のABC!	1コイン ALL
メタフォックス	2,903,000	SDI-なおき来んかいアホ!来いよ!	1コイン ALL
マーベルランド（イージークリア部門）	131,580	SDI-女の子ゲーマー 高野直子	1コイン ALL

マンモス城インベーダーハウス　大阪
大阪府高槻市北園町18-14 ☎0726-82-4323

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆カダッシュ	60,000+α	関大前は呪われている KEATON	ALL 魔法使い使用，他1名
1941	13,866,600	SGP-CTS -K・N○	1P,ALL ベストは1409万
グラディウスIII（ビギナー）	1,279,370	SGP-IMPUL -AOI	ALL，タイプD 残機0㊢なし
コラムス	698,813	SGP-NAO	イージー J 1891 L54
コラムス	8,650,601	SGP-NAO	ハード J 6325 L190
トリオザパンチ	2,352,600	SGP-HARD PUNCHER	ALL，ノーマル 忍者使用
ウイニングラン鈴鹿GP	2'49"366	HMK-HALT FORCE	ゴール 5AT ノーマル
ウイニングラン鈴鹿GP	2'44"467	CYCLONE-HURRICANE	ゴール 6MT 元気ですか?
TATSUJIN	10,000,000+α	T・E	10人目だ!! おめでとう
マーベルランド	1,550,080	P・Y	ALL，ノーマル ノーミス

ハイテクセガ三宮カーニバル　兵庫
兵庫県神戸市中央区北長狭通1-2-7 ☎078-331-0656

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パロディウスだ！（4番）	448,500	SBK 氏の友達	8面 ノーマル
☆戦場の狼II（1P）	999,990+α	命のない男Ⓢ	ALL ノーマル
1941（1P）	12,957,500	遊遊倶楽部-OEC -M.I	ALL ノーマル
G-LOC（初級）	3'46"2	AYA㊇	ALL
グラディウスIII（テクニカル）	3周目5面	Extreme -WKP-ベジータ	B-F 連無 速い！
キャメルトライ（ビギナー）	2'15"6	木屋町の?人 RCK-FG	ALL
キャメルトライ（エキスパート）	3'26"6	Mt.だいせん	ALL インベーダー
キャメルトライ（スペシャル）	4'46"0	KIT	ALL ウルフ使用
コラムス（ハードスタート）	1,674,460	SVR-EGM㊎ -SBK㊍㊂	L=85 J=2665
クラックス	1,942,578	KLAXER	WAVE56

ハイテクセガ神戸店　兵庫
兵庫県神戸市中央区元町通1-11-19 ☎078-391-5723

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルファイト（コーディー）	3,019,760	END	20万エブリ ALLクリア
鮫！鮫！鮫！（1Pver）	1,213,320	AOI	イージー設定 エリア7-10
ダライアスII（ACFJOUV）	2,924,510	YZR-T・K	Bランク クリア
ワルキューレの伝説	1,267,330	NGK-ヨシロー	ハート×5 ZAPなし
ワールドカップ'90	FINAL 9-0	杉本町の悪魔 HERO'S KKK	ノーマル設定 ALLクリア
☆戦場の狼II（1P・2Pver）	999,990	SAD	ノーマル設定 ALLクリア
マーベルランド（イージー）	484,430	メタあほSAD	Aランク設定 ノーミス
1941（2P同時）	14,321,600	SAD と M.W	イージー設定 初期耐久力4
G-LOC	募集中！	最近，申請してくれる人が少ないので困	
コラムス	募集中！	っています。ぜひ来て下さいね。	

TAITO INN 001深江　兵庫
兵庫県神戸市東灘区深江北町4-8-2 ☎078-441-2923

タイトル	スコア	スコアラー	備考
WGP	P=117	KMC	オートマ使用 ALL
WGP	P=117	NSR 90'	4速使用 ALL
WGP	P=120	NSR 90'	6速使用 ALL
パロディウスだ！（1番）	493,700	T・N フネ	8面 ノーマル設定
パロディウスだ！（3番）	667,500	C・A・C	8面 ノーマル設定
戦場の狼II（1P）	450,350	T・N フネ	5面ボス ノーマル設定
ハットリス	84,800	はっとり君=4才+8才	SET=87 ノーマル設定
キャメルトライ（スペシャル）	471,720	KIT	ALL ノーマル設定
キャメルトライ（スペシャル）	タイム=5'47"05	KIT	ALL
コラムス（ハード）	2,094,548	W・W・W	L=94 J=2966

アミューズ&レストメイヨー　兵庫
兵庫県姫路市駅前町222 駅前第一ビルB1F ☎0792-22-7210

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パロディウスだ！（1番）	759,500	SFL-家出の少年 JOE㊖㊗㊘Ⓖ㊫	2-2，全機種 ノーマル設定です
パロディウスだ！（2番）	739,600	ルーレット調教済！SFL-ZTA ㊯	2-1，ノーマル パワーアップ
★バトルシャーク	16,937,070	SFL-KMG-KMA	ALL，全10面
☆戦場の狼II	999,990+α	お猿とはちがうぜ！LCN修斗㊗(KMG)	ALL なぜカンスト?
空牙（ヴァルキュリア）	2,881,970	LCN修斗㊗(KMG)	2-5 ㊢あり
空牙（セイレーン）	4,589,590	LCN修斗㊗(KMG)	ALL ㊢あり
★デンジャラスシード（フルオート・㊢付）	4,198,500	裏(×2)ビデオ第1弾 SFL-KMG-PEYⒶ	ALL，残S:12 4クリ124.6万㊖
★JUJU伝説	765,800	お猿のたんもきれりんちょ！SFL-PEY	ALL㊢残0 撮るわけがない
ファイナルファイト（コーディ）	2,877,090	投げ技神体！SGP-HARDPUNCHER君	ALL稼ぎなし 又，来てね！
WGP	AT・4S・6S共 DP=120	SDI-NMC氏 SFL-MAD	ALL他数名。来店ありがとう。

プレイシティキャロット島大前店　島根
島根県松江市西川津町1147-15 ☎0852-27-6428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルシャーク	6,945,430	EEL㊛	7面
グラディウスIII	2周目2面	JAC,K,Y㊫	エディット
ブロクシード	ライン192	A.T.P	
ファイナルファイト	1,798,490	ENO	GUY 6面
1941	13,056,200	V.T.R	1コイン ALL
コラムス	340,867	ENO	HARD 退学記念じゃ
ハテナ？の大冒険	1,820,800	EXE	1コイン ALL
鮫！鮫！鮫！	299,000	AYAJUN	1周目 4-05
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	−15	小林（弟）	裏ワザなし
☆戦場の狼II	999,990	APA	1コイン ALL

プレイシティキャロット表町店　岡山
岡山県岡山市表町2-6-47 ☎0862-23-4750

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆戦場の狼II（1P）	999,990	かーまいん NAN	ALL
トリオザパンチ（タフガイ）	1,076,400	ちゃうちん	
トリオザパンチ（忍者）	1,414,200	ちゃうちん	
ファイナルファイト（コーディ）	2,422,710	三沢タロチャン	ALL
ファイナルファイト（ガイ）	2,736,900	吉沢ヤッチャン	ALL
マーベルランド（イージー）	417,320	MIN	END
マーベルランド（ノーマル）	1,416,730	CAN VEL	ALL
グラディウスIII（ビギナー）	317,000	超方形 NAG・I	ALL
ハテナ？の大冒険	1,971,200	苦胃頭魔人参上！	ALL
ブロックアウト	83,116	人参畑の MIKI	17面

TVプレイハウスミッキーハウス　岡山
岡山県岡山市国富4-26-1 ☎0862-72-6734

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パロディウスだ！（1番）	302,300	大月	(1) 7面
パロディウスだ！（2番）	368,700	LUM	(2) 8面
パロディウスだ！（3番）	508,800	LUM	(3) 10面
パロディウスだ！（4番）	279,800	RZV	(4) 6面
戦場の狼II（1P）	887,290	T,S	ALL
グラディウスIII	539,680	森隆一	(D) 9面
グラディウスIII	552,980	たくわ	(B) 9面
ファイナルファイト（1P）	1,376,200	大月	ALL
あしたのジョー	1R-1'21"	大月	ALL
マーベルランド（ノーマル）	255,310	LUM	2-4

ゲームセンターニューチャンピオン　岡山
岡山県倉敷市阿知2-5-31 ☎0864-21-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パロディウスだ！（1～4番）	8面ボス	MDKⒶHAMⒶ St.神魅羅Ⓐ 他	ノーマル
パロディウスだ！	だれか一周してくれ！	県外からのお客様，お待ちしております。	ノーマル
トリオザパンチ（忍者）	2,351,400	St.神魅羅Ⓐ	ノーマル ALL
レーシングヒーロー（イギリス）	51,553,450	伊武谷万二郎	ノーマル ALL
☆戦場の狼II（1P）	999,990	伊武谷万二郎 また来てね！	ノーマル ALL
NAM-1975（1P）	961,300	ユーアーダァイ！St.神魅羅Ⓐ	ノーマル ALL
ロッドランド（1P）	609,000	セキーロパパ	ノーマル 裏面ALL
G-LOC（ビギナー）	2'50"6	オルガスム原田Ⓐ	ノーマル ALL
G-LOC（ミディアム）	5'59"4	St.神魅羅Ⓐ	ノーマル ALL
	小池さん，また来てね♡	八犬伝で，待ってる（おごってね）	ぜ。

プレイシティキャロット福山店　広島
広島県福山市舟町1-22 ☎0849-24-2218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスIII（テクニカル）	1,090,310	XAV君元気 CGS㊈	2-7 B-FF
パロディウスだ！（1番）	599,200	ななし	7面
戦場の狼II（1P）	999,990+α	Tri-SAK	ALL，超GWCに勝った
クルードバスター	128,810	CGS㊈	4面 2機設定
メジャータイトル	−9	MAN・N	ALL
バトルシャーク	6,225,030	もへた	R-7
エアバスター	1,067,510	呂布奉先	ALL
ハテナ？の冒険	1,676,800	まなぶ	ALL 1コイン
マーベルランド（ノーマル）	788,970	TSL-YZF-VEG	ALL
コラムス（ハード）	225,707	DR,GAI	L≡24 G=724

ゲームセンターチェックイン　広島
広島県福山市霞町2-4-7 ☎0849-32-1415

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロッドランド（オモテ）	781,250	T.BINGO OKABA	ALL
ロッドランド（ウラ）	709,700	T.BINGO AKN	ALL
バイオレンスファイト	3,826,220	GON	R-5
クォース（1P・1169ブロック）	381,400	T.BINGO SEIJI	ハード設定
★メジャータイトル	−21	T.BINGO AKN	1コイン，18ホールクリア
ファイナルファイト	1,575,150	RBY	
ドルアーガー	1,659,370	YOKa²	コンティニュー2コイン以上
マーベルランド（イージー）	498,700	YSA	
マーベルランド（ノーマル）	585,280	GON	
チャンピオンレスラー	54,789,500	KIN	ALL コブラ

西条プラザゲームコーナー　広島
広島県東広島市西条西本町1313 ☎0824-23-4130

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パロディウスだ！（3番）	600,000	XPT-CAV	8面
パロディウスだ！（4番）	621,800	VIP-RI	8面
WGP（AT）	115POINT	F・S・X	ALL
WGP（ノーマル）	112POINT	VIP-RIX	ALL
WGP（レーシング）	120POINT	VIP-RIX	ALL
☆戦場の狼II（1P）	999,990	XPT-CAV 西原隆信　INU	ALL
コラムス（ハード）	852,781	谷　哲也	J2020 L50
ロッドランド（1P）	646,750	VIP-RI	ALL 1話
スーパーフォーミュラ	5'37"563	F・S・X	ALL P36
1941（1P）	13,674,100	XPT-CAV	ALL

ハイテクセガ広島店　広島
広島県広島市中区堀川町6-19 広島コアプラザ2F ☎082-242-8993

タイトル	スコア	スコアラー	備考
空牙（シルフ）	4,501,550	YSH-せっきん ちくわ㊒大魔王	ALL 連射付
グラディウスIII（エディット）	717,040	VG2 くろまちい 仮面をかぶった男!?	2-1 連射付
1941（1P）	11,595,400	謎のたつじん	ALL ごめんなさい
マーベルランド	1,252,500	HYPER-あむる	ALL BADEND
フイナルファイト	3,017,200	渚のオカッピー	コーディー 連射付
R・タイプII	938,900	㊫ 及川	ノーマル ALL
コラムス	333,064	R・W またのをフリオ！	JEWELS 935
ハテナ？の大冒険	1,055,400	KEN	1COIN ALL
ブロックアウト	134,893	OIS	279 FACES
クルードバスター	117,000	NO.Q	

カントリーボーイ　広島
広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37 ☎082-872-1605

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼II	535,300	AIA あいかわ	6面
スーパーフォーミュラ（チャンピオンシップ）	5'52"095 P26	わし・・Z	
スーパーフォーミュラ（日本グランプリ）	2'48"849	・・Zわし	
テトリス（左手だけ・ノーマル）	999,999	SEG	ライン999 レベル99
パロディウスだ！（3番）	436,600	AIA あいかわ	8面
コラムス（ハード）	6,321,652	AIA あいかわ	レベル166 宝石5486
ブロクシード	265,483	AIA あいかわ	レベル44 ライン157
1941	11,830,800	レノン	クリア
ダライアスII（上Z）	2,983,930	ECL	クリア
マーベルランド（ノーマル）	919,690	HYPER-あむる	クリア

ゲームセンターJOY呉店　広島
広島県呉市中通4-3-13　☎0823-22-0812

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1941（1P）	13,674,100	XPT-CAV	ALL
WGP（AT）	117	X2	8戦7勝
エイリアンス	1,276,000	SGN	ALL
ファイナルファイト（コーディ使用）	2,416,800	XPT-UG.	最終面ボス
ラフレーサー	79,200	XPT-CAA	9面
ウイニングラン鈴鹿GS	2'46"001	DGF-AP-FIA	
鮫！鮫！鮫！（イージー）	4,136,560	XPT-BOL (URX)	17-7
グラディウスIII（テクニカル・EDIT）	2周目2面	XPT-M.T	永パ未使用
マーベルランド（イージー）	355,040	DGF-AP-FIA	ALL
タスクフォースハリアー	10,000,000＋α	XPT-CAV	4-3までやった

ウィルトークタイトー山口店　山口
山口県山口市中市町3-16　☎0839-21-2717

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルシャーク	8,748,230	非実力派全てスパリ KAB-SET㊙	ROUND92日もえた
WGP（AT）	P=120	元タイトーマン DFR	とりあえづ追加分DX
クルードバスター	R4中ボス	人呼んで米と申す 実はOMA	97,540 ムづいよ
キャメルトライ（スペシャル）	462,380	ふしぎの海の ナディア㊙	青玉使用 パドルがボロ
キャメルトライ（エキスパート）	224,780	万能潜水艦 ノーチラス号㊙	上に同じ タイム記入無
カダッシュ	LEVEL=11	忍者戦士飛影㊙ やっぱ初日であきる	4面 忍者使用
コラムス	479,485	?	1213 L=44
キャメルトライ（トレーニング）	166,000	超魔術合体ロボ ギンガイザー㊙㊙	ALL 青玉使用
WGP（AT）	33'36"54	SOP-べほっくす	タイム部門 全部1位
アサルト（猿には出来ん部門）	以下の文全てうそ所詮さる	CHUNが出すそうだ。	110万出すそうだ

ゲームコーナーラッキー21　山口
山口県岩国市川下町3-5-26　☎0827-24-2826

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キャメルトライ（トレーニング）	150,370	MSO-05-NEM	全6面クリア 青玉使用
キャメルトライ（ビギナー）	182,020	MSO-05-NEM	全6面クリア 青玉使用
キャメルトライ（エキスパート）	315,740	MSO-08-YUN	全8面クリア 青玉使用
キャメルトライ（スペシャル）	485,230	MSO-05-NEM	全10面クリア Drキャメル
キャメルトライ（トレーニング）	2'02"1	MSO-05-NEM	全6面クリア 青玉使用
キャメルトライ（ビギナー）	2'18"3	おやじトライ君	全6面クリア O.ウルフ
キャメルトライ（エキスパート）	3'26"3	MSO-08-YUN	全8面クリア 青玉使用
キャメルトライ（スペシャル）	5'51"7	MSO-05-NEM	全10面クリア 黒玉使用
ラフレーサー	109,500	MSO-08-YUN	2-1
WGP	P=120	TIN	4速と6速で達成

ゲームランドプールイン　山口
山口県防府市天神2-2-43　☎0835-25-2885

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼II（1P）	894,050	KAB-HOR SOP神戸地区担当	ALL次は夏（山口）
パロディウスだ！（2番・AUTO）	入荷初日2周目2面	猿でもぬけるCHUN教室，さるちゅん	（防府）緑色の笑顔
コラムス（ハード・ノーマル）	1,402,199	ZAP	2378 LV77，徳山
ハットリス	85,150	100万台クソゲーハンターLum	79SET（防府）
ラフレーサー	99,300	また一歩ちゅんに差をつけた八木田目江	RIO（防府）
キャメルトライ（スペシャル）	510,680	ふらっとパチンコ屋 5万損！神戸HOR	ALL青い玉（山口）
エイリアンズ	1,051,700	POP	ALL（徳山）
WGP（6速・P=120）	32'37"17	TUC・タイトー伝説 ひろしBEFAX	えり子ガム買いしめ大作戦
ハテナ？の大冒険	2,647,000	私は四国へ一度も行ったことないLum	ALL（防府）
ロッドランド（表）	654,150	GOMBO	真ALL（山口）

ウィルトークタイトー大街道店　愛媛
愛媛県松山市大街道1-3-4　☎0899-33-6806

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パロディウスだ！（4番）	628,900	SURPASSER Y.T	8面オート
パロディウスだ！（2番）	695,200	SURPASSER 両はら激痛 R.T	9面オート
パロディウスだ！（1番）	455,400	SURPASSER Y.T	6面オート
パロディウスだ！（1番）	379,900	SUR-ROCK'N ゲーマー GMS	8面 マニュアル
カダッシュ（忍者）	EXP26,793	SURPASSER 遅いスタートY.T	来月は60000/?
ロッドランド（裏面）	593,700	㋩	ALL 残2
WGP（6速）	120pts.	SUR.何を言っても放送禁止R.ビー	ビービービー ビービービー
コラムス（イージー設定）	766,101	今月はちょっと金と時間とやる気が足り	ミディアム
コラムス（イージー設定）	749,610	ず，超大甘スコア 東京，福岡，大阪の	ハード
ハットリス	21,038	メンバーのみなさんゆるして!! Y.T	入荷当日以来やってない…

高知プレイハウスイン　高知
高知県高知市播磨屋町1-1-7　☎0888-22-3443

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルファイト（ガイ）	1,869,060	OGREI/♡	レベル最強 6面
コラムス（1P）	1,623,005	長田仙人（K.O）	レベル70 3024個
ロッドランド（表）	626,200	･Z･	ALL
ロッドランド（裏）	615,750	OGREI/♡	ALL

タイトピア木屋町店　愛媛
愛媛県松山市木屋町3-10-13　☎0899-24-8538

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パロディウスだ！（1番）	746,700	MUT!	2周目1面 ノーマル
パロディウスだ！（2番）	948,500	IMPROVE EXE	2周目1面 ノーマル
トリオザパンチ	2,351,400	PIA-JAN	ALL,1C ノーマル
コラムス（ハードスタート）	3,986,520	MUT!	J=4336 L=133
キャメルトライ（スペシャル）	690,880	PIA-CNT	ALL，鉄球 7'34"6
キャメルトライ（ビギナー）	374,520	鉄球なんかない方がずーっと良かった！	ALL，鉄球 3'14"8
ハットリス	100,946	PIA-JAN	SET101 ノーマル
★S．C．I	10,404,660	PIA-CNT しょーもねーっ!!	ALL たこーっ!!
☆戦場の狼II	999,990＋α	PIA-CAL 冬眠くん	ALL,1C ノーマル
WGP（6速）	120POINT	SURPASSER R.T&LEE II	ALL

ゲームインプラザオリンピアン　福岡
福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7　☎093-521-2040

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パロディウスだ！（ノーマル）	650,800	G.M.C.DURAN	1P,1C 8面
ファイナルファイト（ノーマル）	3,531,250	BABBY	1P,1C コーディALL
1941（ノーマル）	12,470,700	ELF	1P,1C ALL
☆戦場の狼II（ノーマル）	999,990	WIN	1P1CラストM×12ALL
コラムス（ノーマル）	294,017	NINJA<忍>	1P,1C
テトリス（ノーマル）	999,999	JOE!	ライン636 レベル99
マーベルランド（ノーマル）	1,572,280	BIG	1P,1C ノーミスALL
ヴォルフィード（ノーマル）	9,999,990	SUP-NYMPH?	1C,ALL
ハテナの大冒険（ノーマル）	2,455,800	SUP-NYMPH?	1P,1C ALL
鮫！鮫！鮫！（ノーマル）	2,708,230	SHIZUKA	1C,12-2

モンキーハウスメインスタジアム　福岡
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★キャメルトライ（スペシャル）	738,570	猿家派 HSA	黒玉 ALL
キャメルトライ（スペシャル）	タイム=3'48"3	猿家派 HSA	黒玉 ALL
キャメルトライ（エキスパート）	546,220	猿家派 ぱんだ。	黒玉 ALL
キャメルトライ（エキスパート）	タイム=3'06"7	猿家派 ぱんだ。	黒玉 ALL
キャメルトライ（ビギナー）	298,090	猿家派 MPP	黒玉 ALL
キャメルトライ（ビギナー）	タイム=1'32"5	猿家派 MPP	ちゃっくん ALL
★パロディウスだ！（4番）	1,030,300	R-I	2-3
コラムス（ハード）	7,628,847	やちょ	J=5946 LV=179
ファイナルファイト（CODY）	3,257,410	鬼ゃ〜ず TRXめすろん	1P,ALL 残=1
バルダーダッシュ（PART 1）	628,430	INI	ALL

サクセス香椎店　福岡
福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-18　☎092-662-8181

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コラムス（ハードスタート）	22,990,005	INDICK-URAN	L=295 J=9999
★ラフレーサー	2,034,400	INDICK-Y.384	21周目5面 ノーマル
ハットリス	117,730	INDICK-E.HOBA	SET=120
レーシングヒーロー（Aコース）	52,912,780	INDICK-E.HOBA	ALL ノーマル
マーベルランド（ノーマル）	1,588,740	A.ニャー	ALL ノーマル
NAM-1975	918,700	INDICK-APL	ALL,1C ノーマル
パロディウスだ！（2番）	930,800	INDICK-APL	2周目2面 ノーマル
G-LOC（初級）	2'51"8	INDICK-CANLTD	ALL ノーマル
鮫！鮫！鮫！	7,346,870	INDICK-APL	22-2 ノーマル
イメージファイト	1,131,500	INDICK-APL	ALL

サブカルチュア　福岡
福岡県筑紫野市二日市581-6 黒崎ビル　☎

タイトル	スコア	スコアラー	備考
G-LOC（EXPERT）	10面	SURPASSER MAK	4:16:3 甘い！
パロディウスだ！（2番）	629,500	SURPASSER KAB-R.T	8面 甘いよ！
パロディウスだ！（3番）	671,900	SURPASSER NJP-Y.M	7面 甘いぜ！
パロディウスだ！（1番）	472,400	SURPASSER ㊙	8面 甘いらしい！
ロッドランド	613,600	CHi…	2話 END
☆戦場の狼II	999,990	SUR-マスク1号 &GASP-K.A	ALL
トリオザパンチ	2,087,400	黄色のキムチ	なんじゃいそりゃ？
ファイナルファイト（ハガー）	2,173,030	SURPASSER H.くそ石	6面 甘かろう
ファイナルファイト（コーディー）	3,138,640	SURPASSER マスク1号	6面 活動中！
☆カダッシュ	EX60,000	SUR-前ポン マスク7号　?	1コイン その他多数

ゲームキャロット住吉　長崎
長崎県長崎市千歳町11-6　☎0958-47-3352

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼II	172,800	林田　武	戦場の狼パートIIは2人
コラムス	19,450	堀江　圭吾	同時プレイ型となってます。
パロディウスだ！	268,600	中島　稔	パロディウス人気集客
1941	270,000	樹　正高	ともに抜群ではあるが，
スーパースターズ	全面クリア	大坪　久志	プレイ時間が長いので，
タスクフォースハリアー	158,700	野瀬　剛志	インカムはCの下と極端
ミッドナイトレジスタンス	12,890	中山　亮	に悪いのが，コナミの欠点
スーパーフォーミュラ	18ポイント，5位	山口　厚	である！コラムスは
テトリス	38,646	水取　秀嗣	テトリス程はないが，はま
ゲイングランド	88,970	鐘ケ江義裕	る人が多い。つづく!!

ゲームスポット大橋　長崎
長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル　☎0958-45-9619

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クルードバスター	169,860	小林　政彦	5面（2F）
メタフォックス	458,000	田中あつし	3面（2F）
キャメルトライ	気軽に報告しよう	橋本大二郎	
ブロックアウト	55,791	FBI 田中	FACE 121
エアバスター	1,241,680	ひみつの江川くん	全面クリア（2F）
フェイスオフ（5人モード）	トータル 13	高島　悦夫 & 森川　武士	優勝（3F）
スカイソルジャー（2P）	4,686,410	川島　薫 & ひみつの江川くん	全面クリア（3F）
キック&ラン（2P）	ポイント20	村田　信一 & 森川俊一郎	優勝（3F）
オメガファイター	3,256,340	大柳"EOS"正一	7面（3F）
ファイティングホーク	1,592,400	田中あつし	エリア149（3F）

ゲームランド花丘　長崎
長崎県長崎市花丘町14-8 城門ビル1F　☎0958-45-9511

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パロディウスだ！（2番）	517,500	EXCEL-㊙	8面 ノーマル設定
戦場の狼II	852,050	A.Y	ALL イージー設定
WGP	P=79	かたおかつるたろう	ALL ノーマル設定
コラムス（ベリーイージー設定）	1,331,382	ESP!!君	J=2690 L=68
グラディウスIII（テクニカル・イージー）	1,395,080	EXCEL 桑原"NSR"秀明	B装備 2周目9面
ハテナ？の大冒険	1,747,800	JJ	ALL ノーマル設定
ファイナルファイト（3人設定）	2,273,370	by私はだれでしょう	6面コーディ ノーマル設定
JUJU伝説	304,050	AER-GSA（仮）	ALL イージー設定
ワールドカップ'90	優勝	かたおかつるたろう	ALLノーマル設定
スーパースターズ	全8試合クリア	中島稔	ビッグボス使用 イージー設定

プレイシティキャロット佐世保店　長崎
長崎県佐世保市下京町8-2　☎0956-24-0786

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルファイト	689,643	EGG man	ALL 1コイン
Xマルチプライ	5,157,200	大ちゃん&裕ちゃん	ラウンド7
テトリス	585,420	GO山くん	LEVEL99 LINE835
マーベルランド（ノーマル）	572,740	J・H	ノーマル設定 3-4
バーニングフォース	361,590	だりぢー55	4-1
スプラッターハウス	216,200	極悪人西保参上	1コイン ALL
スーパーバレーボール	64,200	徳永国士	GOLD MEDAL
天地を喰らう	4,976,600	小田原真之	1コイン 趙雲
クラックス	680,479	Haseda I Leve	
コラムス	54,950	村上剛	LEVEL 7

ゲームプラザ　熊本
熊本県熊本市九品寺5-15-7　☎096-362-0992

タイトル	スコア	スコアラー	備考
G-LOC（初級・ノーマル）	2'49"8	ダライ少年-MTR いつもフニャフニャ	1クレ ALL
G-LOC（中級・ノーマル）	5'52"5	俺の愛車は，ZZR ダライ少年-MTR	同上
G-LOC（上級・ノーマル）	6'13"6	ダラ〜〜イのデシ犬グループ・N・I	同上
パロディウスだ！（ノーマル）	680,300	MST	タコ，2-1 マニュアル
☆戦場の狼II（ノーマル）	999,990	MST	1クレ ALL
ファイナルファイト（ノーマル）	3,104,770	MST アラブ人がライバル	1クレALL エブリ無
キャメルトライ（スペシャル）	723,370	ハズレ車券買 V マムシグループ	スペシャル クリア
レーシングヒーロー（エジプト）	59,553,600	マムシ V	1クレALL 敵車ノーマル
★クルードバスター（ノーマル）	1,428,730	しり先生	1クレALL 3人設定
グラディウスII（4-F・新Ver）	10,000,000＋α	ACA-Z	14-8で達成 残＝29

神宮前キャロットハウス　宮崎
宮崎県宮崎市神宮2-1-30 プラザビル　☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスIII（テクニカル）	2周目1面	MGF-大塚	TYPE A 577400
グラディウスIII（テクニカル）	2周目2面ボス	MGF-NYA	TYPE B 884930
グラディウスIII（テクニカル）	2周目3面	MGF-NYA	EDIT 859350
パロディウスだ！（2番）	584,100	IDA	8面 オート
パロディウスだ！（3番）	670,600	MGF-TAYO	8面 オート
パロディウスだ！（4番）	548,100	MGF-KOB	8面 オート
トリオザパンチ（カマクラ使用）	2,351,400	MGF-渕野	1コイン 全面クリア
戦場の狼II（1P）	249,650	フッフッフッ	1コイン 6面
ファイナルファイト（1P）	1,585,570	K.O	1コイン 6面コーディ
コラムス	963,711	MGF-大塚	L-75 J-1651

ヤングパレスゲームセンター　沖縄
沖縄県沖縄市中央1-14-2　☎09893-9-1920

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パロディウスだ！（1番）	461,800	HRC	ノーマル 7面
パロディウスだ！（2番）	617,400	ZTT/Y.N	ノーマル 8面，オート
パロディウスだ！（3番）	267,600	まさと	ノーマル
パロディウスだ！（4番）	314,300	N.H	ノーマル
1941	2,287,400	HRC	ノーマル
グラディウスIII（ビギナー）	173,920	COCO	ノーマル 3面
クルードバスター	76,200	まっちゃん	ノーマル
ファイティングファンタジー	293,100	ひーじー	ノーマル
タスクフォースハリアー	3,752,000	K.T	ノーマル
ファイナルファイト	361,100	ピーチ	ノーマル ハガー

•ビデオゲーム•
クラシック ガイド
CLASSIC GUIDE
君よ, オールド・ゲームを語れ
情熱の中古基板情報



▲『ワンダーボーイ(ESCAPE／セガ)』タイトル画面

今月のおすすめ中古基板『ワンダーボーイ』

このコーナーは, ビデオゲームの中古基板情報を掲載するとともに, 毎月お買い得なオールド・ゲームを紹介しているページです。

中古基板市場に出回っているオールド・ゲームの中でも, 1万円前後で入手可能な良質の作品を, 毎月紹介しているわけです。

さて今月のおすすめゲームは, 販売・セガ, 開発・ESCAPE（現・WESTONE）, 1986年度作品『ワンダーボーイ』です。

なお, このコーナー最後に中古基板情報をご提供いただいたお店のリストが載っています。中古基板を購入する際には, あらかじめお店に電話をするなどして, 在庫を確認しておくといいでしょう。

「ワンダーボーイ・シリーズ」といえばWESTONE

『ワンダーボーイ』というのは, セガ・マザーボード・システム1第18弾に当たる作品ですが, 企画・開発はESCAPEという会社によって行なわれています。

どちらかというと, 当時としても見た目が新し味に乏しく,あまりパッとしない印象を受けるゲームだったのですが, シンプルで,ていねいなつくりが受け, 細く長く親しまれるロングランとなりました。

この作品がヒットしたESCAPE社はこののち, "WESTONE" と社名変更を行ない, セガ・マザーボード・システム2で『ワンダーボーイII・モンスターランド』を, 同シス

ビデオゲーム中古基板情報

ゲーム基板

アイレム

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
メジャータイトル	110,000円	'90年	ゴルフ	有	有	新品	テクナート
R•タイプII	70,000円	'89年	シューティング	有	有		テクナート
R•タイプII	65,000円	'89年		有	有		ソフトランド秀和
R•タイプII	65,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱玉屋
イメージファイト	55,000円	'88年	シューティング	有	有	ロムキット1.8万	㈱玉屋
Xマルチプライ	55,000円	'89年	シューティング	有	有	ロムキット2.3万	㈱玉屋
最後の忍道	55,000円	'88年	アクション	有	有	ロムキット1.5万	㈱玉屋
ミスターヘリの大冒険	55,000円	'87年	シューティング	有	有	ロムキット2.5万	㈱玉屋
R•タイプII	55,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス
ドラゴンブリード	55,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス
Xマルチプライ	50,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス
イメージファイト	45,000円	'88年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス
Xマルチプライ	40,000円	'89年		有	有		ソフトランド秀和
イメージファイト	40,000円	'88年		有	有		ソフトランド秀和
R•タイプ	40,000円	'87年	シューティング	有	有		㈱玉屋
イメージファイト	40,000円	'88年	シューティング	有	有		タイムマシン
ビジランテ	32,000円	'88年	格闘	有	有		パワードサービス
R•タイプ	30,000円	'87年	シューティング	有	有		パワードサービス
ビジランテ	20,000円	'88年	格闘	有	有		テクナート
四川省	18,000円	'89年	パズル	有	有		㈱玉屋
迷宮島	15,000円	'88年		有	有		ソフトランド秀和
迷宮島	15,000円	'88年	パズル	有	有		テクナート
迷宮島	8,000円	'88年	パズル	有	有		パワードサービス

ATARI

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
クラックス	60,000円	'90年	パズル	有	有		㈲サン・カンパニー

SNK

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
NEO-GEO	58,000円	'90年	本体	無	有	新品	テクナート
ストリートスマート	55,000円	'89年	格闘	有	有		㈱玉屋
スーパーチャンピオンベースボール	40,000円	'89年		有	有		ソフトランド秀和
マジシャンロード	28,000円	'90年	アクション	有	有	NEO-GEOソフト	テクナート
麻雀狂列伝	28,000円	'90年	麻雀	有	有	NEO-GEOソフト	テクナート
NAM 1975	28,000円	'90年	シューティング	有	有	NEO-GEOソフト	テクナート
ベースボールスターズ	28,000円	'90年	野球	有	有	NEO-GEOソフト	テクナート
サイコソルジャー	20,000円	'87年	ソンソン・タイプ	有	有		㈱ロータスプレス
ASO	18,000円	'85年		有	有		ソフトランド秀和
アテナ	8,000円	'86年		無	有		ソフトランド秀和
ASO	8,000円	'85年	シューティング	有	有		㈱玉屋

カネコ

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
エアバスター	80,000円	'89年	シューティング	有	有		テクナート

カプコン

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
戦場の狼II	208,000円	'90年		有	有		ソフトランド秀和
ファイナルファイト	208,000円	'89年	格闘	有	有		テクナート
戦場の狼II	200,000円	'90年	アクション	有	有		テクナート
1941	150,000円	'90年	シューティング	有	有		テクナート
ストライダー飛竜	125,000円	'89年	アクション	有	有		㈲サン・カンパニー
天地を喰らう	125,000円	'89年	アクション	有	有		タイムマシン
天地を喰らう	125,000円	'89年	アクション	有	有		テクナート
天地を喰らう	120,000円	'89年	アクション	有	有		㈱玉屋
エリア88	120,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス
1941	118,000円	'90年	シューティング	有	有		㈱玉屋
1941	110,000円	'90年	シューティング	有	有		タイムマシン
エリア88	108,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱玉屋
大魔界村	98,000円	'88年	アクション	有	有		㈱玉屋
大魔界村	95,000円	'88年	アクション	有	有		㈲サン・カンパニー
ロストワールド	70,000円	'88年	シューティング	有	有	P付	㈲サン・カンパニー
ロストワールド	65,000円	'88年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス
1943改	30,000円	'87年		有	有		ソフトランド秀和
虎への道	28,000円	'87年		有	有		ソフトランド秀和
マッドギア	25,000円	'89年		有	有		ソフトランド秀和
1943改	20,000円	'88年	シューティング	有	有		㈲サン・カンパニー
虎への道	20,000円	'87年	アクション	有	有		㈱ロータスプレス
1943改	20,000円	'88年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス
ドカベン	20,000円	'89年	カードゲーム	有	有		㈱ロータスプレス
サイドアーム	18,000円	'86年		有	有		ソフトランド秀和
F-1ドリーム	18,000円	'88年	カーレース	有	有		㈲サン・カンパニー
サイドアーム	18,000円	'86年	シューティング	有	有		㈱玉屋
ブラックドラゴン	15,000円	'87年	アクション	有	有		㈲サン・カンパニー
アレスの翼	15,000円	'86年	シューティング	有	有		㈱玉屋
F-1ドリーム	15,000円	'88年	カーレース	有	有		㈱ロータスプレス
サイドアーム	15,000円	'86年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス
トップシークレット	15,000円	'87年	ワイヤーアクション	有	有		㈱ロータスプレス
ガンスモーク	12,000円	'85年	シューティング	有	有		㈲サン・カンパニー
セクションZ	12,000円	'85年	シューティング	有	有		㈲サン・カンパニー
闘いの挽歌	12,000円	'86年	アクション	有	有		㈱ロータスプレス
戦場の狼	8,000円	'85年	シューティング	有	有		㈱玉屋

コナミ

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
パロディウスだ!	148,000円	'90年	シューティング	有	有		テクナート
パロディウスだ!	135,000円	'90年	シューティング	有	有		タイムマシン
エイリアンズ	130,000円	'90年	アクション	有	有		テクナート
エイリアンズ	108,000円	'90年	アクション	有	有		㈱玉屋
パロディウスだ!	98,000円	'90年	シューティング	有	有		㈲サン・カンパニー
グラディウスIII	80,000円	'89年		有	有	新品	ソフトランド秀和
グラディウスIII	80,000円	'89年	シューティング	有	有		テクナート

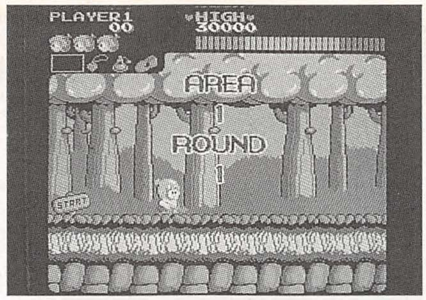
テム16で『ワンダーボーイⅢ・モンスターレア』を開発しています（社名変更の理由は，英語圏の国々にゲームを輸出する際“ESCAPE”という単語の持つイメージがあまりにも悪いためだったとか？）。

そんなわけで，流れからいってつぎは当然セガ・システム24による『ワンダーボーイⅣ・モンスターバッシュ』（『モンスターワールド』だとかいう勝手な）噂もあったのですが…）シリーズはⅢで完結したらしいという話も聞きます。

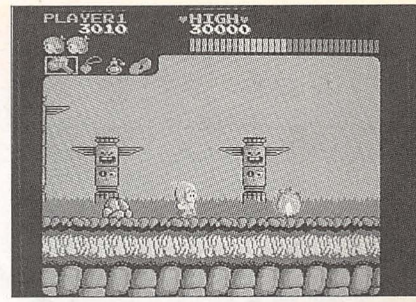
いずれにせよ，相当な力を持ったメーカーであるのは確かで，新作が待たれるところです。

不遇な(?)家庭用移植の歴史

何だかよくわからないのですが，この「ワンダーボーイ・シリーズ」は，家庭用に移植されるというと何かのキャラクターとくっつけられて仕様が変更されてしまうというパターンがあり，Ⅰが『高橋名人の冒険島』，Ⅱが『ビックリマンワールド』となってしまったというのは有名な話です。幸い（？）Ⅲはオリジナルのまま P C エンジンに移植されましたけど。



▲ゲーム画面。横スクロール・ジャンプ・アクション・ゲーム



▲岩に当たってもバイタリティが減るだけ。炎は一発でミスだ

『ワンダーボーイ』ってどんなゲーム？

前置きというか余談が長くなってしまいましたが，肝心のゲーム内容の説明です。

ストーリー：「わんぱく少年“ボーイ”は，ガールフレンドのティナをさらったキングを追って長い旅の冒険にでました。キングの住みかは遠く，奇想天外な生き物やびっくりするようなハプニングが待ち受けています。途中ボーイは，エネルギーを貯えるためにフルーツを取らなければいけません。果たしてボーイはティナを救うことができるでしょうか？」

いわゆる横スクロールのジャンプ・アクション・ゲームです。2方向レバーと二つのボタンで少年を操作し，障害物を乗り越えて進んでいきます。

二つのボタンは，左がジャンプ，右がスピード・アップです。武器の斧を取ったときには，右のボタンがショットと兼用になります。こ

ビデオゲーム中古基板情報

グラディウスⅢ	80,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス
グラディウスⅢ	78,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱玉屋
グラディウスⅢ	78,000円	'89年	シューティング	有	有		タイムマシン
グラディウスⅢ	75,000円	'89年	シューティング	有	有		㈲サン・カンパニー
グラディウスⅡ	58,000円	'88年	シューティング	有	有		㈱玉屋
グラディウスⅡ	53,000円	'88年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス
グラディウスⅡ	50,000円	'88年		有	有		ソフトランド秀和
サンダークロス	50,000円	'88年		有	有		ソフトランド秀和
グラディウスⅡ	50,000円	'88年	シューティング	有	有		テクナート
グラディウスⅡ	47,000円	'89年	シューティング	有	有		タイムマシン
グラディウスⅡ	45,000円	'88年	シューティング	有	有		㈲サン・カンパニー
サンダークロス	45,000円	'88年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス
沙羅曼蛇	38,000円	'86年	シューティング	有	有		㈱玉屋
A-JAX	35,000円	'87年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス
ライフフオース	35,000円	'87年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス
沙羅曼蛇	35,000円	'86年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス
クォース	28,000円	'89年	パズル	有	有		㈱玉屋
フラックアタック	20,000円	'87年		有	有		ソフトランド秀和
シティボンバー	20,000円	'87年	カーアクション	有	有		㈲サン・カンパニー
フラックアタック	20,000円	'87年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス
クォース	18,000円	'89年	パズル	有	有		タイムマシン
グラディウス	15,000円	'85年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス
グリーンベレー	9,800円	'85年		有	有		ソフトランド秀和
スーパーバスケットボール	7,000円	'84年	バスケットボール	有	有		㈱玉屋

サクセス

究極のオセロ	50,000円	'89年	オセロ	有	有		テクナート

サン電子

上海Ⅱ	35,000円	'89年	パズル	有	有		テクナート
上海	20,000円	'88年	パズル	有	有		テクナート
上海	20,000円	'88年	パズル	有	有		㈱ロータスプレス

ジャレコ

ロッドランド	100,000円	'90年	アクション	有	有		テクナート
ロットランド	85,000円	'90年	アクション	有	有		タイムマシン
ロードオブキング	75,000円	'89年	アクション	有	有		テクナート
実力!プロ野球	55,000円	'89年		有	有		ソフトランド秀和
プラスアルファ	50,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス
プラスアルファ	45,000円	'89年	シューティング	有	有		テクナート
P-47	40,000円	'88年	シューティング	有	有		タイムマシン
天聖竜	40,000円	'89年	シューティング	有	有		タイムマシン
天聖龍	40,000円	'88年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス
ロッドランド	28,000円	'90年	アクション	有	有	ロム	㈲サン・カンパニー
サイキック5	13,000円	'87年	アクション	無	有		㈲サン・カンパニー
プラスアルファ	13,000円	'89年	シューティング	有	有	ロム	㈲サン・カンパニー
バルトリック	13,000円	'86年	シューティング	有	有		タイムマシン
銀河任侠伝	13,000円	'87年	アクション	有	有		㈱ロータスプレス
シティコネクション	10,000円	'85年	ドットイート	有	有		㈲サン・カンパニー
天聖龍	10,000円	'89年	シューティング	有	有	ロム	㈲サン・カンパニー
ロードオブキング	10,000円	'89年	アクション	有	有	ロム	㈲サン・カンパニー
麻雀大霊界	10,000円	'89年	麻雀	有	有		㈱ロータスプレス
P-47	8,000円	'88年	シューティング	有	有	ロム	㈲サン・カンパニー
エクセリオン	7,000円	'83年	シューティング	有	有		㈲サン・カンパニー

セイブ開発

ダイナマイトデューク	70,000円	'89年	格闘シューティング	有	有		テクナート

セガ

エイリアンストーム	158,000円	'90年	アクション	有	有		テクナート
ブロックシード	100,000円	'90年		有	有		ソフトランド秀和
テトリス	100,000円	'88年		有	有		ソフトランド秀和
テトリス	95,000円	'88年	パズル	有	有		㈱ロータスプレス
コラムス	90,000円	'90年	パズル	有	有		テクナート
シャドウダンサー	88,000円	'89年	アクション	有	有		㈱玉屋
ブロクシード	75,000円	'90年	パズル	有	有		タイムマシン
究極のオセロ	58,000円	'90年	オセロ	有	有		㈱玉屋
フラッシュポイント	55,000円	'89年		有	有		ソフトランド秀和
レッスルウォー	50,000円	'89年		有	有		ソフトランド秀和
モンスターレアー	50,000円	'88年		有	有		ソフトランド秀和
エイリアンシンドローム	40,000円	'87年	アクション	有	有	Aロムキット1.8万	㈱玉屋
スケバン雀士竜子	40,000円	'88年	麻雀	有	有		㈱玉屋
獣王記	40,000円	'88年	アクション	有	有		㈱ロータスプレス
忍	38,000円	'88年	アクション	有	有	Aロムキット2.8万	㈱玉屋
フラッシュポイント	35,000円	'89年	パズル	有	有		㈱ロータスプレス
ファンタジーゾーン	30,000円	'86年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス
カルテットⅡ	28,000円	'86年	アクション	有	有		タイムマシン
カウンターラン	25,000円	'88年	ドットイート	有	有		㈱玉屋
ファンタジーゾーンⅡ	16,000円	'87年	シューティング	無	有		㈲サン・カンパニー
ガルディア	13,000円	'86年	シューティング	有	有		㈱玉屋
青春スキャンダル	13,000円	'85年	アクション	有	有		㈱玉屋
チョップリフター	13,000円	'85年	シューティング	有	有		㈱玉屋
フラッシュポイント	10,000円	'89年	パズル	有	有		㈲サン・カンパニー
アッポー	10,000円	'85年	プロレス	有	有		テクナート
ロボレス2001	10,000円	'85年	プロレス	有	有		テクナート
ロボレス2001	8,000円	'86年	プロレス	有	有		㈱ロータスプレス

セタ

キャリハン50	60,000円	'89年	シューティング	有	有		テクナート
スーパーリアル麻雀PⅢ	50,000円	'88年	麻雀	有	有		ソフトランド秀和
スーパーリアル麻雀PⅢ	40,000円	'88年	麻雀	有	有		㈱ロータスプレス
スーパーリアル麻雀PⅡ	15,000円	'87年	麻雀	有	有		ソフトランド秀和
スーパーリアル麻雀PⅡ	15,000円	'87年	麻雀	有	有		㈱玉屋
スーパーリアル麻雀PⅡ	9,000円	'87年	麻雀	有	有	新品麻雀パネル¥8000	パワードサービス
スーパーリアル麻雀PⅡ	9,000円	'87年	麻雀	有	有		㈱ロータスプレス
ウイッツ	8,000円	'89年	陣取り	無	有		㈲サン・カンパニー

TAD

JuJu伝説	90,000円	'89年	アクション	有	有		テクナート

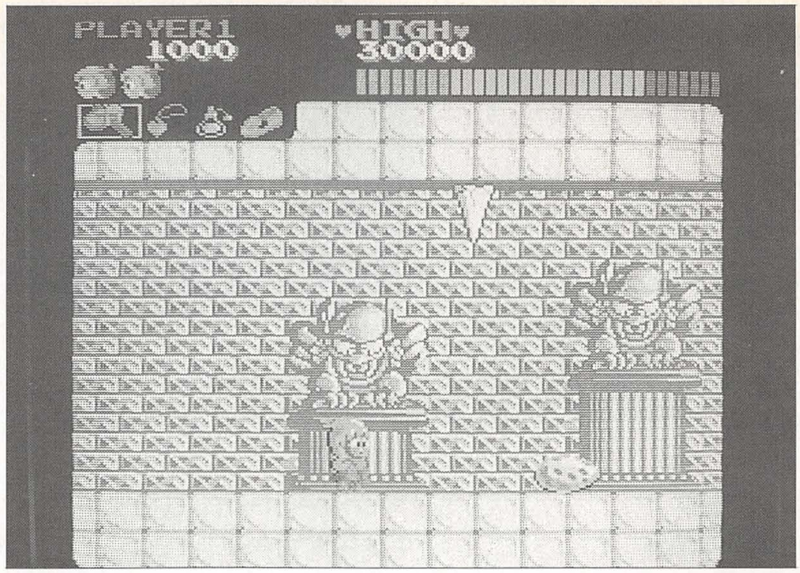
こで「あれっ？」と思うのが，ジャンプ・ボタンです。普通は2ボタンのジャンプ・ゲームといえば，右側にジャンプ・ボタンを設定するものです。これが逆であったために違和感を持った人も少なくなかったようです。

ただし，基板を買って家で遊ぶのなら，どうしても配列が気に入らない場合，ボタンの配線を変えれば済む問題ですけどね。

ジャンプ・アクション・ゲームの基本がつまっている！

ゲームは全8エリア（かなり長いと思ってもらってよい）。一つのエリアは4ラウンドからなり，さらに一つのラウンドが四つのエリアに区切られていて，ミスをした場合はこの最小単位のエリアの最初にもどされます。各エリアの最後にはボスが待っていて，こやつを倒すとエリア・クリアとなります。

主人公はストック制ですが，バイタリティ制が併用されており，画面上部にバイタリティ・ゲージが表示されています。これは時間の経過とともに減り続けていて，ゼロになると1ミスとなります。敵に触れた場合は一発でミスになりますが，例外的に岩などはけつまづいてバイタリティを大幅に消費するだけで済みます。



◀敵の神殿内部。つららなどの攻撃がキミを待ち受ける

ゲーム内容は，要するにさまざまなタイプのトラップを抜けていくジャンプ物で，最近のゲームでいえばナムコの『マーベルランド』が近いといえます。『マーベルランド』が分身で敵をやっつけていくように，このゲームでは斧を使って敵をやっつけていくことができます。

まあ一言でいえば，ジャンプ・ゲームの基本がビッシリつまった作品であり，かつ後半

ビデオゲーム中古基板情報

タイトー

キャメルトライ	170,000円	'90年	パズル	有	有		テクナート
ダイナマイトリーグ	158,000円	'90年	野球	有	有		テクナート
あしたのジョー	148,000円	'90年		有	有	新品	ソフトランド秀和
あしたのジョー	100,000円	'90年	ボクシング	有	有		テクナート
ドンドコドン	88,000円	'89年	アクション	有	有		㈱玉屋
ドンドコドン	75,000円	'89年	アクション	有	有		タイムマシン
メガブラスト	75,000円	'89年	シューティング	有	有		タイムマシン
べんべろべえ	45,000円	'84年	消防アクション	有	有		タイムマシン
レインボーアイランド	40,000円	'87年		有	有		ソフトランド秀和
ニュージーランドストーリー	38,000円	'88年	アクション	有	有		㈱玉屋
バブルボブル	36,000円	'86年	泡アクション	有	有		㈲サン・カンパニー
ダライアス	35,000円	'86年	シューティング	無	有		㈲サン・カンパニー
ハレーズコメット	35,000円	'86年	シューティング	有	有		㈲サン・カンパニー
ラスタンサーガ	30,000円	'87年	アクション	有	有		㈱ロータスプレス
究極タイガー	28,000円	'87年	シューティング	有	有		㈲サン・カンパニー
究極タイガー	28,000円	'87年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス
レインボーアイランド	25,000円	'87年	虹アクション	有	有		㈲サン・カンパニー
スクランブルフォーメーション	25,000円	'85年	シューティング	有	有		㈱玉屋
ヘビーユニット	20,000円	'88年		有	有		ソフトランド秀和
メイズオブフロット	20,000円	'89年	メイズ	有	有		㈱ロータスプレス
火激	19,000円	'88年	格闘	有	有		㈲サン・カンパニー
ヘビーユニット	19,000円	'88年	シューティング	有	有		㈲サン・カンパニー
飛翔鮫	18,000円	'87年	シューティング	有	有		㈲サン・カンパニー
ワードナの森	18,000円	'87年	アクション	有	有		㈲サン・カンパニー
功里金団	18,000円	'88年	格闘	有	有		㈲サン・カンパニー
スラップファイト	17,000円	'87年	シューティング	有	有		㈲サン・カンパニー
中華大仙	15,000円	'88年		有	有		ソフトランド秀和
イグジーザス	15,000円	'87年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス
レイメイズ	15,000円	'88年	ドットイート	有	有		㈱ロータスプレス
功里金団	15,000円	'88年	格闘	有	有		㈱ロータスプレス
飛翔鮫	14,000円	'87年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス
黄金の城	13,000円	'86年	剣盾アクション	有	有		㈲サン・カンパニー
火激	12,000円	'88年	格闘	有	有		㈱ロータスプレス
中華大仙	10,000円	'88年	シューティング	有	有		パワードサービス
スペースインベーダー	10,000円	'78年	シューティング	無	有		タイムマシン
フェアリーランドストーリー	10,000円	'85年	アクションパズル	有	有		㈱ロータスプレス
ファイナルブロー	8,000円	'89年	ボクシング	有	有	ロム	㈲サン・カンパニー
メガブラスト	8,000円	'89年	シューティング	有	有	ロム	㈲サン・カンパニー
奇々怪界	7,000円	'87年	シューティング	有	有		㈱玉屋
中華大仙	7,000円	'88年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス
スペースチェイサー	6,000円	'80年	ドットイート	無	有		タイムマシン
奇々怪界	5,000円	'86年	アクション	有	有		パワードサービス

ダイナックス

デリンジャー	35,000円	'89年	麻雀	有	有		テクナート

データイースト

バルダーダッシュ	138,000円	'90年	パズル	有	有		テクナート
クルードバスター	130,000円	'90年	アクション	有	有		テクナート
空牙	100,000円	'89年	シューティング	有	有		テクナート
クルードバスター	95,000円	'90年	格闘	有	有		タイムマシン
空牙	85,000円	'90年	シューティング	有	有		タイムマシン
ロボコップ	50,000円	'88年		有	有		ソフトランド秀和
アクトフェンサー	45,000円	'88年		有	有		ソフトランド秀和
ロボコップ	40,000円	'88年	アクション	有	有		㈱ロータスプレス
ロボコップ	32,000円	'88年	アクション	有	有		タイムマシン
アクトフェンサー	30,000円	'88年	シューティング	有	有		テクナート
コブラコマンド	28,000円	'88年	シューティング	有	有		㈱玉屋
オスカー	23,000円	'88年	アクション	有	有		タイムマシン
カルノフ	18,000円	'87年	アクション	有	有	ロムキット0.8万	㈱玉屋
スタジアムヒーロー	18,000円	'88年	野球	有	有		㈱玉屋
ダーウィン4078	12,000円	'86年	シューティング	有	有		パワードサービス
スタジアムヒーロー	10,000円	'88年		有	有		ソフトランド秀和
SRD	10,000円	'87年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス
のぼらんか	7,000円	'86年	シューティング	有	有		㈱玉屋
のぼらんか	4,000円	'86年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス

テクノスジャパン

ブロックアウト	75,000円	'89年	パズル	有	有		テクナート
西遊降魔録	21,000円	'88年	アクション	有	有		パワードサービス
西遊降魔録	10,000円	'88年	格闘	有	有		㈱ロータスプレス
熱血高校ドッジボール部	5,000円	'87年	ドッジボール	有	有		㈱ロータスプレス

テクモ

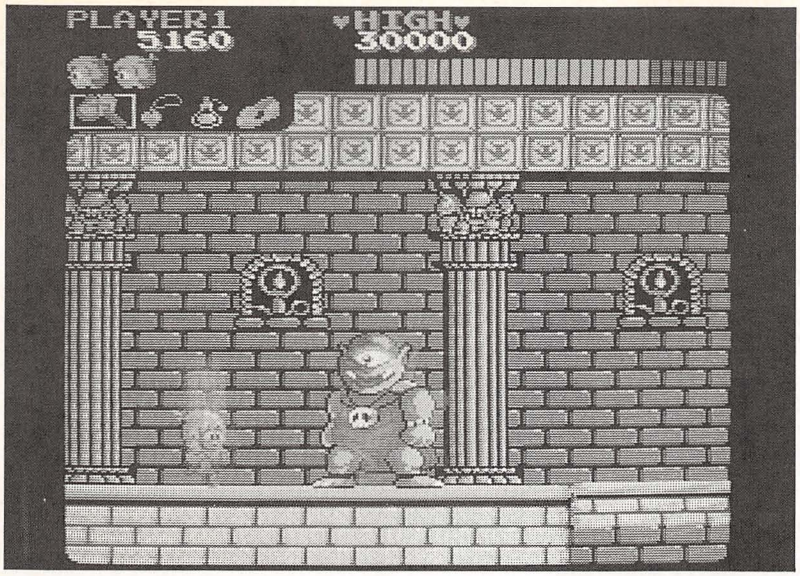
ジェミニウィング	30,000円	'87年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス
ジェミニウイング	25,000円	'87年	シューティング	有	有		テクナート

東亜プラン

スノーブラザース	118,000円	'90年	雪玉アクション	有	有		テクナート
TATSUJIN	45,000円	'88年	シューティング	有	有		タイムマシン
究極タイガー	35,000円	'87年	シューティング	有	有		タイムマシン
大旋風	35,000円	'89年	シューティング	有	有		タイムマシン

ナムコ

球界道中記	188,000円	'90年	野球	有	有		テクナート
マーベルランド	148,000円	'90年	アクション	有	有	ロムキット5.8万	㈱玉屋
マーベルランド	140,000円	'90年		有	有	Rom kitあり	ソフトランド秀和
マーベルランド	135,000円	'90年	アクション	有	有		テクナート
ワルキューレの伝説	130,000円	'89年		有	有	Rom kitあり	ソフトランド秀和
マーベルランド	130,000円	'90年	アクション	有	有		タイムマシン
ワルキューレの伝説	125,000円	'89年	アクション	有	有		㈱ロータスプレス
ファイネストアワー	120,000円	'89年	シューティング	有	有		テクナート
アサルト	118,000円	'88年	タンクバトル	有	有	パネル付, ロム有	㈱玉屋
オーダイン	118,000円	'88年	シューティング	有	有	ロムキット	㈱玉屋
ドーニングフォース	118,000円	'89年	シューティング	有	有	ロムキット2.3万	㈱玉屋



◀各エリアの最後は敵ボスが登場！一騎討ちだ。エリア8のボスに会えるかな！

のエリアの難易度のすさまじいあがりかたは，その手のゲームの得意な人にもかなりの手応えがあることと思います。日本全国でも，このゲームを全面クリアした人は一握りだという話です。もし基板を買って全面クリアした人がいたら，はっきり言ってすごいと思うので，編集部までクリアの瞬間の証拠写真を送ってほしいくらいです。

P.S. 念のため，このゲームは全8エリアですが，ある条件を満たさないと最終エリアに突入できないという，マニアックなフィーチャーがあります。

《今月のおすすめゲームデータ表》

タイトル	ワンダーボーイ
会社	ESCAPE／セガ
発売年度	1986年
ジャンル	ジャンプ・アクション
モニタ	横画面
操作系	2方向レバー・2ボタン
ミス時の再スタート場所	もどる
コンティニュー	再スタート場所がもどって回数は無制限
エンディング	あり。全8エリア
特筆すべき設定	残機フリー設定あり

ビデオゲーム中古基板情報

未来忍者	118,000円	'89年	アクション	有	有		テクナート
バーニングフォース	115,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス
ファイネストアワー	115,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス
オーダイン	115,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス
ワールドスタジアム'89	80,000円	'89年	野球	有	有		㈱ロータスプレス
デンジャラスシード	78,000円	'89年	シューティング	有	有		タイムマシン
デンジャラスシード	75,000円	'89年	シューティング	有	有	ロムキット2.8万	㈱玉屋
ギャラガ88	75,000円	'87年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス
ワールドスタジアム'89	70,000円	'89年		有	有		ソフトランド秀和
ドラゴンスピリット	70,000円	'87年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス
メルヘンメイズ	70,000円	'88年	シャボンランチャー	有	有		㈱ロータスプレス
ワールドスタジアム'88	70,000円	'88年	野球	有	有		㈱ロータスプレス
メルヘンメイズ	68,000円	'88年	シャボンランチャー	有	有	ロムキット1.5万	㈱玉屋
ワンダーモモ	50,000円	'87年	アクション	有	有	ロムキット2.5万	㈱玉屋
源平討魔伝	35,000円	'86年	アクション	有	有		㈱玉屋
リブルラブル	30,000円	'83年		有	有		ソフトランド秀和
源平討魔伝	30,000円	'86年	アクション	有	有		タイムマシン
源平討魔伝	30,000円	'86年	アクション	有	有		㈱ロータスプレス
スカイキッド	18,000円	'85年	シューティング	有	有		㈱玉屋
ドラゴンバスター	18,000円	'85年	アクション	有	有		㈱玉屋
ドルアーガの搭	18,000円	'84年	アクションAVG	有	有		テクナート
バラデューク	18,000円	'85年	シューティング	有	有		テクナート
ドラゴンバスター	18,000円	'84年	アクション	有	有		テクナート
スーパーゼビウス	18,000円	'82年	シューティング	有	有		テクナート
バラデューク	15,000円	'85年	シューティング	有	有		タイムマシン
バラデューク	13,000円	'85年		有	有		ソフトランド秀和
ドラゴンバスター	13,000円	'84年	アクション	有	有		㈱ロータスプレス
ギャプラス	12,000円	'84年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス
ワールドスタジアム'89	10,000円	'89年	野球	有	有		㈲サン・カンパニー
メトロクロス	10,000円	'85年	障害物競走	有	有		㈱ロータスプレス
ワールドスタジアム	8,000円	'88年	野球	有	有	ロム	㈲サン・カンパニー
ディグダグ	7,000円	'82年	アクション	有	有		パワードサービス
ゼビウス	6,000円	'82年	シューティング	有	有		㈱ロータスプレス

日本物産

トリプルウオーズ	60,000円	'89年	麻雀	有	有		テクナート
トリプルウォーズ	48,000円	'90年	麻雀	有	有		㈱玉屋
ミス麻雀コンテスト	38,000円	'89年	麻雀	有	有		㈱玉屋
ギャルの告白	25,000円	'89年	麻雀	有	有		㈱玉屋
麻雀刺客	18,000円	' 年	麻雀	有	有		ソフトランド秀和
麻雀殺人事件	18,000円	'88年	麻雀	有	有		ソフトランド秀和
アームドF	15,000円	'88年	シューティング	有	有		㈲サン・カンパニー
麻雀刺客	15,000円	' 年	麻雀	有	有		㈲サン・カンパニー
テラクレスタ	10,000円	'85年	シューティング	有	有		㈲サン・カンパニー
テラクレスタ	10,000円	'85年	シューティング	有	有		パワードサービス
聖戦士アマテラス	8,000円	'86年	シューティング	有	有		㈲サン・カンパニー

ビデオシステム

スーパーフォーミュラ	128,000円	'89年	カーレース	有	有		㈱玉屋
スーパーフォーミュラ	95,000円	'89年	カーレース	有	有		テクナート
スーパーバレーボール	80,000円	'89年	バレーボール	有	有		テクナート
スーパーバレーボール	78,000円	'89年	バレーボール	有	有		㈱玉屋
麻雀夏物語	48,000円	'89年	麻雀	有	有		㈱玉屋
麻雀ファンクラブ	45,000円	'89年	麻雀	有	有		㈱玉屋
麻雀ファンクラブ	25,000円	'89年	麻雀	有	有		㈲サン・カンパニー
アイドル麻雀放送局	25,000円	'88年	麻雀	有	有		㈱玉屋
ラビオレプス	25,000円	'87年	シューティング	有	有		テクナート
アイドル麻雀放送局	18,000円	'88年	麻雀	有	有		㈲サン・カンパニー

フェイス

麻雀学園II	25,000円	'89年	麻雀	有	有		㈱玉屋
麻雀学園II	15,000円	'88年	麻雀	有	有		ソフトランド秀和

ホームデータ

麻雀ビタミンC	18,000円	' 年	麻雀	有	有		ソフトランド秀和
個人教授	18,000円	'89年	麻雀	有	有		ソフトランド秀和
麻雀ビタミンC	13,000円	'89年	麻雀	有	有		㈲サン・カンパニー
麻雀クリニック	13,000円	' 年	麻雀	有	有		㈲サン・カンパニー
個人教授	13,000円	'89年	麻雀	有	有		㈲サン・カンパニー

ユーガ

麻雀学園	18,000円	'88年	麻雀	有	有		㈱玉屋
麻雀学園I	15,000円	'88年	麻雀	有	有		ソフトランド秀和

UPL

忍者君阿修羅の章	12,000円	'87年	アクション	有	有		㈲サン・カンパニー

その他

ブロックアウト	65,000円	'90年		有	有		ソフトランド秀和

●ご協力いただいたお店

- ■㈱ロータスプレス　〒150 東京都渋谷区恵比寿南サンモール6F ☎03－760－6630
- ■㈱玉屋　〒168 東京都杉並区和泉2-1-26 ☎03－323－5524
- ■タイムマシン　〒183 東京都府中市新町3-15-5 ☎0423－67－1129
- ■㈲サンカンパニー　〒215 神奈川県川崎市麻生区東百合丘2-20-11 ☎044－954－9459
- ■ソフトランド秀和　〒556 大阪市浪速区日本橋5-12-9 でんき会館3F ☎06－649－7177
- ■テクナート　〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F ☎06－643－7641
- ■パワードサービス　〒816 福岡市博多区諸岡4-29-23 ☎092－572－4110

ファンタジー通信

手塚 一郎



北海道札幌市・青葉樹林

今月の詞

伝承の一族　最後の娘よ
我ら竜は，大樹に集い
ひとしずくの夢　甘く飲み干し
未知なる種族に問うだろう
──神とは何か？　人とは何か？
永遠の深き問い　砂漠に響かせ
新たな朝　ときは生まれ変わる
竜は古えの詩に飛び去り
翼の影のきらめきを
名残の夢と残すのみ
追憶　飛翔　残されしは人の子──

［東京都文京区・**恵愛留**］

＊

こんにちは，手塚です。

えーと「今月の詞」は，拙作「最後の竜に捧げる歌」を題材としているそうで，うれしくも，恥ずかしかったりしています。夏ぐらいには，この続編をだすことができそうなので，そのときはよろしくお願いします。

そういえば，恵愛留ちゃんは，前にも「最後の竜～」の感想を送ってくれましたね。よく覚えています。ベーマガも読んでくれているとは思いませんでした。驚きました。これからも，たくさん投稿してください。お待ちしております。

BOOK

ぼくは「幻想」と「怪奇」というものは，切っても切り離せない関係にあると思います。そこに存在する神秘的な要素は，やはり一種の「幻想」といってもいいとさえ思うのです。

もちろん，怪奇に求めるのは，そこに描かれる「恐怖」だけではありません。妖しくも美しい設定や文体，登場人物たちなどを楽しむわけです。ファン通の読者にも怪奇小説の愛好者は多いようで，そう考えるとこの二つは，かなり近い関係にあるように思えてしまうのです。

最近はファンタジー・ブームということで，アニメ風のノリを全面に押しだした軽ファンタジーが世の中に溢れかえっています。これを良いこととするか，悪いこととするかは人によってちがうでしょうが，その場所にとどまっているだけでは，ファンタジーの持つ，別のすばらしさは見えてきません。



ホラー&ファンタシイ傑作選4（全4巻）
大瀧啓裕編　定価980円
これが文庫「ウィアード」になる

そこで，手っとり早く「幻想」を知る手段として，ぼくは「怪奇」をお勧めします。

先にも書いたように「怪奇」とは「恐怖」ではありません。「暗い雰囲気のファンタジー」だと解釈してもらっても結構です。

さて，本題。青心社という出版社からでている「ホラー&ファンタシイ傑作選」をご存じでしょうか。この本は，1923年から刊行されたアメリカのパルプ雑誌「ウィアード・テールズ」に掲載された幻想怪奇小説のアンソロジーなのです。ラヴクラフト，スミス，ハワードという3大作家をはじめ，ブラッドベリやムーア，カットナー，ダーレス，ブロックなどの多彩な作品が容易に入手できるわけです。これがついに文庫化することが決定しました。その名も「ウィアード」。第1期として「ホラー&ファンタシイ傑作選」（全4冊）と「悪魔の夢　天使の溜息」を文庫化，つまり全5巻となります。第1巻の発売は6月の中旬ぐらいから。予価は600円とのこと。

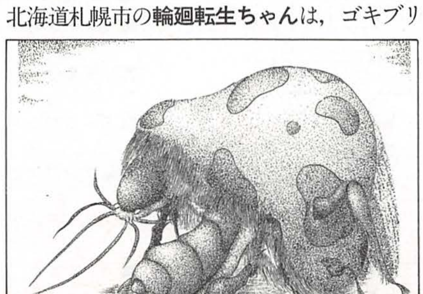
読んで，幻想と怪奇のすばらしさ，そして小説（もしくは文章）の偉大さを堪能してください。きっと，あなたのファンタジー・ライフを豊かなものにしてくれる何かがあるはずですから……。

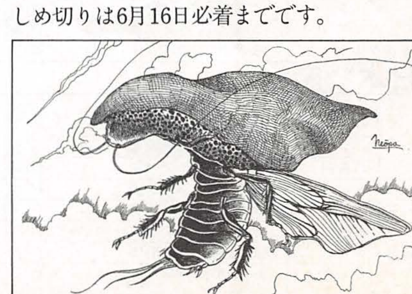
今月のC.Cコーナー

先月の課題は「ゴキブリとキノコの合成」でしたね。このふたつは，ぼくの嫌いなものなので涙を流しながら選考しました。いつもよりも投稿の数が増えていたのは，別冊をださないことへの仕打ちなのでしょうか。優秀作（気持ち悪い絵）を3点掲載しておきます。北海道札幌市の**輪廻転生ちゃん**は，ゴキブリとキノコの小説まで同封してくれました（くそ，いつか仕返ししてやるぜ）。

さて来月の課題は，横浜市・**電波命くん**からのリクエストで「ウサギとバッタの合成」。しめ切りは6月16日必着までです。


大阪府東淀川区・石井タツオ


長野県伊那市・インドマン


岐阜市・NEOPA

MUSIC

★3月21日に「夏草の線路」がでました。手塚さんは，もう聴きましたか。ぼくの感想は，まあまあ遊佐未森調だなーといったところです。少しずつですが，曲が似てきているような感じがします。話は変わって，ぼくのお勧めを。「クレヨン社」なるグループの「地球のうた」というアルバムがいいですよ。とくに1曲目が最高。機会があったら，ぜひ聴いてみてください。

［愛知県春日井市・ハリーくん］

■手塚：「夏草の線路」は，まだ聴いていません。そろそろレコード屋に行こうかな。

ファンタジー通信伝言板







読者のコーナー

★手塚さんは，以前「ファンタジーは虚構，すなわち嘘である」と書かれていました。確かにファンタジーは虚構ですが，嘘ではないと思います。嘘という語は「存在」の根本的否定だからです。ファンタジーが虚構であるにせよ，作りあげた，または想像したその時点で幻想世界はそこに存在してしまうのです。また「現実」そのものは虚構を否定しません。もちろん，ぼくたちが現実だけを見つめて，「現実にないもの」を否定することもできません。過去または未来に，ドラクエの世界が地球上に存在しないと誰が言い切れるでしょう。虚構が，ぼくたちの住んでいる世界（現実）のレールと交差するかどうかは誰にもわかりません。が，存在していれば，その位置がどこであろうと実在の可能性はあるのです。

［東京都世田谷区・錦織部　悠］

■手塚：「嘘」の捉(とら)えかたのちがいです。ぼくは，嘘が存在の根本的否定だとは思っていません。言動や著述が現実に即していなければ，幻想として存在できないのでしょうか。ちがうと思います。存在し得ないからこそ，創作なのではないでしょうか。また，虚構が現実かもしれない，ということは個人的には好きではありません。確かにそうなってしまうこともあるでしょうが，そればかりを考えていたら，それこそ創作の否定になってしまいます。みなさんの意見も聞かせてください。

★小説「ロードス島戦記」を読んだ感想を知人など，ぼくを含めた15人に訊いてみました。その結果，全員から「駄作だ」という意見が返ってきたのです。大きな欠点は「キャラクターに個性がない」ことです。たとえば，エトの性格。温和とか冷静以外にありません。こんなに人間の性格は単純でしょうか。つまり，キャラクターの魅力が少ないのです。反論する人もいるとは思いますが，みなさんが言っているのは「キャラクターの絵」のまちがいなのではないでしょうか。もしも，あの絵がなかったとしたら，買いますか？　はっきり言えば，この小説は「グイン・サーガ」や「指輪物語」と比べる必要もないほど文学的価値がない「ゲーム小説」であって，「ファンタジー小説」などではないのです。

［愛知県春日井市・向町幸太郎］

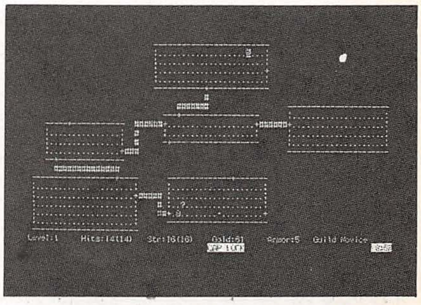
■手塚：めずらしく過激なお便りです。が，登場人物に個性がないからといって駄作だとするのは，あまり感心できません。それに，文学的価値とは何なのでしょう。ファンタジー小説とは，それほどまでに高尚なものなのでしょうか。疑問です。第一「グイン・サーガ」にしても，あれは単なるエンターテイメントなのではありませんか。じつは，今月紹介するのを「怪奇小説」に決めたのも，このお便りを見たからなのです。みなさんは「怖くない怪奇小説」を駄作だと思いますか？ぼくは思いません。つまり，読み手がそこに何を求めるかで，その小説の価値が変わってくるわけです。反論希望ということなので，みなさんからの意見をお待ちしております。



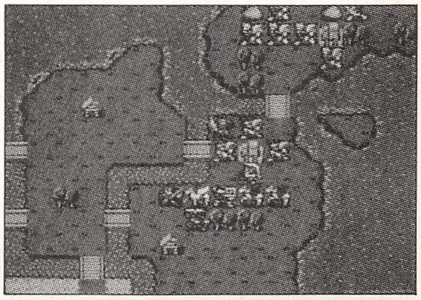
熊本県荒尾市・アージャム

GAME

今回はいつもと趣向を変えて，コンピュータ・ゲームを紹介しましょう。まずは，パソコン・ゲーム「ローグ」です。これはUNIXという大型コンピュータで開発されたRPGで，ストーリーではなく，ゲームそのものの持つおもしろさを全面に押しだしています。グラフィックは一切ありませんが，そんなことは関係ありません。ぼくの愛しているゲームのひとつです。対応機種はPC98とPC88。どちらもアスキーから発売されてります。



つぎはファミコン。任天堂の「ファイアーエムブレム」です。ロールプレイングSLGという妙なジャンルのために敬遠する人もいるようですが，それはあまりにもったいない。誰もが楽しめる傑作なのですから。これをプレイしていて，ぼくは，ふと「ティル・ナ・ノーグ」を思いだしてしまいました。どこが似ているのかはプレイしてからのお楽しみ。全国の玩具店にて6,000円で発売中です。



リレー小説「神の剣」第三章

●コームの章

——どれだけ疾ったのだろう。

路地を抜け，息を切らし疾るコームは，血の思考に支配された頭で，そんなこと考えた。考えたのは，頭の中にある別のことを追い払おうとしたからに他ならない。

思いだしたくないことを思いださないように懸命に努力する。しかし，無情にも記憶は血を糧に息を吹き返す。友と呼べる，はじめての人間——盗賊のガニアの死！　腹を真横に裂かれ，血まみれになって死んでいったガニア。コームは，その死は自分にも責任があると思っていた。思いだしたくない。

先刻，自分が殺した盗賊に，ガニアの死に様が重なる。眩暈がするような恐怖！

今のコームには，戦士としての誇りさえもなかった。子供のように怯え，ただ逃げ惑うばかりである。何から逃げるのか。死体からか，それとも恐怖からか。ちがう。コームは，自分から逃げようとしていた。ガニアの血に，戦士としての獣性を覚醒させてしまった，あのころの自分から逃げたかったのだ。

同じころ惨劇の現場では，不思議な現象が起こっていた。ゾードの腰にある皮袋から転がり落ちた銀色の珠が，辺りを濡らす血を啜りはじめたのである。そして，すっかり血の赤に染まった珠は宙に浮かびあがると，閃光を発したのだ。と，ゾードの身体が動いた。傷はふさがり，顔には血の気がもどっている。ゾードは薄く笑い，浮いている珠を掴んだ。

コームは，一軒の小さな家の前で立ち止まった。と，その扉がゆっくりと開く。あたかも，コームの来訪を予期していたかのように。

突然，〝殺せ〞とコームの心が吠えた。

コームは，そんな己れの精神に反抗する。だが，手はゆっくりと剣に伸びていく。

外にでてきたのは少女。彼を目にして驚いているように立ちすくむ。

——この娘も殺せ！

コームの心が，再び叫んだ。剣が抜かれる。

少女が悲鳴をあげた。

＊

今回のベースとなったのは，宮城県仙台市のMEGANくんの作品。コームの心理的な描写を心がけてくれました。殺意の否定は，すなわち戦士の否定というわけですね。ゾードの復活は，他のもたくさん送ってもらいましたが埼玉県南埼玉郡・Lipsくんのを採用。そして，剣に操られるようにして殺意に目覚めていくのは愛知県南春日井郡・**X1復活を望む！くん**のアイデアから。この先，どうなる？

●ディーンの章

森に入ったのは，血に導かれたからだった。

夜の森——。

動かぬ風に空気はよどみ，葉と土の匂いが，その熱い大気に溶けていた。葉の隙間から洩れる月明りはあまりにも心細く，多くを照らしはしない。それでもディーンは迷うことなく，ただひたすらに歩を進めていた。

熱いのは大気だけではなかった。左腕が熱い。復讐という炎に，血液が沸騰させられてしまったかのようである。闇よりもさらに黒い皮膚が，強烈な日差しに灼かれる感覚を伴い，ディーンを導く。

たどり着いたのは，一軒の小さな家だった。黒くそびえたつ大樹に埋もれるようにして建っていた。

「左腕に闇を持つ者よ，入られるが良い」

どこからともなく聞こえてくる老人の声。

従うディーンは，家の中へと足を踏み入れる。声の主は，確かにそこにいた。しかし，その姿は明らかに少女のそれだったのだ。

「驚いたかな，《黒き戦士》どの」

老婆の声をした少女は笑った。「奴の名はコーム。奴は剣を持っておる。それは，3人の男と，2人の女に死をもたらした後，神を滅ぼすこととなるであろう。その前に，そなたは奴から剣を奪わなければならぬ」

「いや，剣など，いらぬ」

つぶやくようにディーン。「その男……コームに復讐するだけだ。奴は，今どこにいるのか教えてくれ」

老婆は不快な声で笑う。それに合わせるかのように，ディーンを取り巻くすべてが，ゆらゆらと揺れはじめた。あたかも，水面に映った風景が波に歪められるように。そしてディーンの意識も，しだいに薄れていく。

「少女が，そなたを導くであろう。名はリイン。忘れるでないぞ……」

早朝——。通りかかった少女が倒れているディーンに駆け寄るが，その左手に気づき，はっと息を飲み込んだ。

＊

ベースとなったのは，熊本市の**砂くん**の作品。黒い腕を知っている女性との出会いは，横浜市・**満月の人くん**。左腕が熱い，という描写は東京都板橋区の**map 2 くん**です。行数に余裕があれば，大阪府八尾市・**中村　元くん**の「左腕から力が湧き，街を壊滅させようとする」などというのも採用したかったのに。埼玉県川越市の**佐野　豊くん**。キミのネタは後でも使えます。また投稿してね。

★コメント

まだまだ物語は混沌としており，まとめているぼくでさえ，その全貌はもちろんのこと，進むべき方向が見えてきません。が，これは，むしろ良いことのような気がします。これから何が起こるのかわからないほうが，読む側にも，また書く側にもプラスに働くとの確信があるからです。ですから，みなさんも細かいことは気にせずに，どんどん参加して大いに盛りあがりましょう。

さて，コメントです。まずはコームから。訪れた村で盗賊を殺してしまった彼は逃げることになりましたが，ここでも剣の意志が，さらなる殺戮を要求します。出会ったのは少女。彼女がコームに，どのように関わってくるのかが来月の課題ということになるでしょう。気になるのは，今回のディーンの章での展開。3人の男と，ふたりの女が剣によって殺されることになるのでしょうから，そのへんも考慮しなければなりませんね。

続いてディーン。老婆の声をした少女の謎はとりあえず放っておくことになりそうです。代わりに書くべきは，ディーンと少女の出会い。彼女は，どうやら闇の左腕について，何かを知っているようです。このへんをいろいろと考えてみる必要がありそうです。息を飲み込んだぐらいなのですから，かなり悪いことなのかもしれませんね。

えーと，書きやすさのためか，人気がディーンに集中してしまったようです。コームのほうもよろしくお願いします。「神の剣」のイラストはハガキを縦にして使ってください。

最後は作品募集のお知らせ。応募は原稿用紙，もしくはワープロのみしか受けつけません。文字数は20文字×40行以内です。6月15日の消印まで有効。必ず，感想やお便りを同封してください。お願いします。



群馬県佐波郡・究極生命体2世

マイ・キャラクター

最近，人気急上昇のこのコーナー。イラストはもちろんのこと，文字だけの投稿も募集しているので，みなさんも自分の考えたキャラクターを送ってくださいね。ここに登場したキャラクターをイラストやリレー小説で活躍させたりするのも楽しいかもしれません。これぞ，ファン通を十倍活用する方法？

★シロウ・スイゲン（水源志郎）

技能：スペルマスター（すべての魔法が使える）にして，一流の剣士。その力は神をも凌駕（りょうが）する！

特徴：外見は20代前半だが，年令は不明。左頬から顎にかけて刀傷がある。その首には6兆ゴールドの賞金がかけられているとか。

作者から一言：あまりに強すぎてゲームの世界そのものを破壊しかねません。一応，正義の味方なのですが……。

［和歌山県有田市・三考葦人］

■手塚：投稿ありがとうございます。いやいや，それにしても凄まじいキャラクターです。ゲームはおろか，小説や漫画にも登場させにくいとは……。しかし，方法がないわけではありません。菊池秀行氏の小説「吸血鬼ハンターD」のように，足手まといキャラを設定することで，（運が良ければ）お話として成立するかもしれません。大変だとは思いますが，誰か挑戦してみませんか（笑）。



大阪府堺市・リープ

お便り待ってます

今月も4ページに何とか詰め込むことができました。早くも狭くなってしまったな，というのが正直なところです。リレー小説のあらすじも本当は載せたいし，これに関連した地図を創って，ファン通独自の世界を構築していくのもおもしろそうだし……。何はともあれ，これ以上は身動きがとれません。編集長あてに増ページ希望のお便りでも書いてください。読者あってのベーマガですから，必ず効果は現れるでしょう。明日のファン通を支えるのは，これを読んでいるあなたなのですからね。よろしくお願いします。

宛先：〶141東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「ファンタジー通信」それぞれの係

※「今月のC.Cコーナー」と「リレー小説」以外はとくにしめ切りはありません。「読者のコーナー」への投稿が少ないので，こちらもよろしく。では，また来月！

ファンタジー通信　イラスト・ギャラリー

ああ，今月も何とか乗り切ることができそうです。とにかく，つらかった。ゴールデン・ウイークなんてものは当然ありませんでしたし，加えて1日400字原稿用紙40枚が8日間も続いたりして……。6月はゆっくりしたいなあ，と思ってみても，別冊がねえ（涙）。



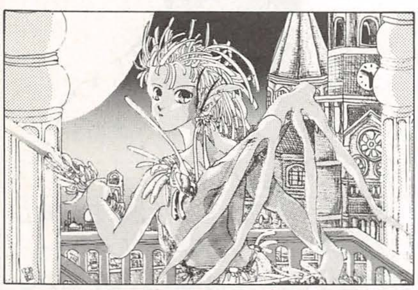
岡山県津山市・桑野☆蒼
■手塚：就職活動してます？今度，ティルナのシナリオ・コード教えてほしい



静岡県藤枝市・羽　斐子
■手塚：別冊用のイラストありがとう。ファンタジー・コミック楽しみにしてます



岐阜市・碧水晶
■手塚：はい，載りました。別冊は，もう少し待ってください。お願いしまーす



愛知県新居浜市・李　宗吉
■手塚：天使なのかな。骨みたいな翼や背景の建物とかが雰囲気をだしてるね



神奈川県足柄上郡・青龍
■手塚：へへへ，見ているだけで楽しくなるイラストですね。好感が持てます



新潟県三条市・まーじゃ
■手塚：最近，なぜか初投稿の人が増えています。どしどし投稿してくださいね



埼玉県上尾市・月実プー太郎
■手塚：うまいぞ。センスのある白さは，やっぱり愛の証しだよね。また送って



高知県香美郡・CHASSRES
■手塚：十分，エキゾチックだよ。いろいろなものを描くことも修行なのですよ

テーブルトークRPGコーナー

ワープスファンタジー誌上プレイング ジェノサイドワールド・キャンペーン その24

狙われた女性

ORG/大貫 昌幸

この間，ベーマガの編集部に打ち合わせに行ったときのことです。担当さんが，すまなそうな顔をして，一つの封筒を持ってきました。このコーナー宛のものとしては珍しく，かなりのボリュームが感じられます。さて，何かな？　キャラコンのハガキがいっぱい詰まっているのかな。ムクムクと好奇心が沸いてきました。消印を見ると，京都中央郵便局のもので2月中旬。何と3か月前のものではないですか。

そーなんです。このお便りは，3か月も担当さんの机に埋もれていたんです。送っていただいた亜姫さん，つかささん，なぎささん，たかよーなさん。どーもすいません。ホワイトデーにお返しできなくて……，バレインタインの手作りチョコレート，ありがとうね。みんなで食べましたよ。でも，その後どーなったかは聞かないでね。ピー！　しかし，ベーマガの編集部ときたら……ちゃんちゃん。

エチュード28

GM：え～と，大変長らくお待たせしました。今月もはりきっていきましょう。

シド：エリーヌさんという人と一緒に，イワノフグラードに向かってる途中ですよね。

GM：はい。イワノフグラードには，今日の夕方には到着する予定です。問題の13日の金曜日までは，後3日しかありませんよ。さて，どーするのかな。

フィーニア：今の状況は？

GM：昨夜のドンチャン騒ぎから一夜が明けて，街道を進んでいるところだよ。宿を出発したばかりだから，まだ午前中の早い時間帯だね。

シュレア：なら，道すがらエリーヌさんに，いろいろと質問しましょう。

フィーニア：それに，イワノフグラードに着

キャラクター紹介



シュレア・ストランディ・バックホーン

有角族の女戦士（レベル2）。永遠の命を求める実の姉シルヴィアに命を狙われている。ファンは急いでキャラコンを見よ！



シド・ウェットブレイド

水の精霊族（ウィンデーネ）の魔導戦士兼魔術師(2レベル)。パーティのリーダー？許婚のミランダに貞操を狙われている(笑)。



ジョン・カーター

トリコーン（三本角の有角族）の狂戦士(2レベル)。パーティのギャグメイカー。最近は鋭い読みが少なくなったが，果たして今回は？



マーティン・カーペンター

人間の狂戦士兼聖職者（2レベル)。フィーニアと同じ善なる神様を信仰しているはず。でも，誰も信じてはいない。



フィーニア・リフレイン

有翼族の女聖戦士（2レベル)。パーティ内のもめごとも一段落。今後の活躍に期待がかかる。ジェノサイドの次期エース候補。



モード・アダムス

人間の冒険者（2レベル)。シドにホの字のおとなしいNPC(ノンプレイヤー・キャラクター)。今月は発言する機会があるだろうか。

前回までのあらすじ

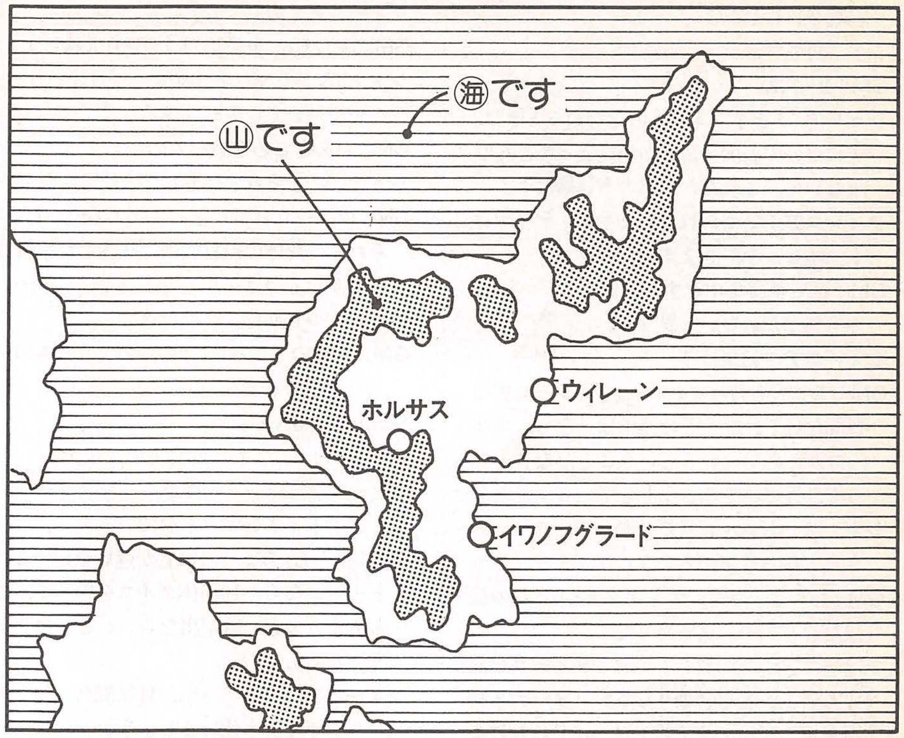
ユーグランド北方の海にかけられた呪いを解き放ったキャラクターたちは，その代償として，暗黒の精霊神ラ・オスキュリテを信仰する闇の精霊族（シェード）の司祭に，〝13日の金曜日〃という死の呪い(デス・カース）をかけられてしまった。

呪いをかけられたキャラクターは，13日の金曜日になると永遠の悪夢の中に引き込まれてしまい，夢の中で殺されると現実の世界でも死亡してしまうのだ。

呪いを解くためには「姿なき女王」と呼ばれるカップが必要であるという情報を得たパーティは，シドの故郷ホルサスを経て自由貿易都市イワノフグラードへと向かうことにした。

「姿なき女王」は，ユーグランドの精霊族に伝わるマジカル・アイテムで，シドの実家から数年ほど前に盗み出され，イワノフグラードの盗品市場で売買されていたらしいのだ。

旅の途中，パーティはエリーヌ・フレッソンという有翼族女性と知りあった。彼女にはアルという夫がいるのだが，アルの父親はイワノフグラードのギルドマスターだというのだ。そのことに希望を見出したパーティだが，残された時間は後4日しかない。果たして，呪いを打ち破ることはできるのだろうか。



キャラクター（レベル）	現在までに獲得した経験ポイント	次のレベルに必要な経験ポイント	修正
シュレア(2)	5633	367	＋140%
ジョン(2)	5733	367	＋140%
シド(2)	55733	3427	＋260%
マーティン(2)	5523	3977	＋240%
フィーニア(2)	2906	2344	＋110%
モード(2)	2836	164	＋20%

いてからのことも考えておかないとね。

マーティン：うむ。

シュレア：「エリーヌの旦那さん。確かアルさんて言ったかな」

GM：「ええ」

シュレア：「そのアルさんの親父さん。ギルド・マスターって話しだけど，何を商(あきな)いしてるの？」

GM：うーん。いい質問。エリーヌさんの話しじゃ，イワノフグラードの第三ブロックの総元締めで，品物を扱うよりは，そこにいる商人たちを仕切るのが仕事だそうだよ。

シュレア：ずいぶんと偉いんですね。

マーティン：偉いというよりは……。

ジョン：つまり，大きな声じゃ言えないけどヤー様なんだねぇ。

フィーニア：ヤーさまって？

マーティン：ヤッちゃんのことだな。うむ。

シド：まじ？

GM：ご想像におまかせしますよ。

ジョン：しかしだなぁ，「姿なき女王」は盗まれて盗品市場でさばかれたんだろ。なら，そっちのスジの人に尋ねたほうが，情報も入りやすいんじゃないか。

マーティン：うむ。蛇の道は蛇というではないか。

シド：それに，エリーヌさんは信頼できそうだしね。

シュレア：何，鼻の下のばしてるのよ。

シド：あのですねぇ。彼女は人妻ですよ。

マーティン：でも，お前とは関係ないもんな。

シド：こら！

GM：「やっぱり，シドさんて……」とモードさんね。

シド：もう知りません。

フィーニア：しかし……。ここ数か月でずいぶんとイメージ・ダウンしたんじゃない。

シド：うぐっ。

ジョン：ふふふ。プハー！

GM：どーしたの？

ジョン：今の，むっとしたシドの顔がおもしろかったのだ。フィーニアに対して，あなたに言われるのはいかにも心外であるという表情してたから。

フィーニア：どーいう意味よ。

ジョン：それはキャラコンの結果を見ればわかるのだ。

マーティン：うむ。フィーニアさんも拙者と同じ神様を信仰しているということが証明されたわけですね。

フィーニア：だから何だって言うのよ？

シュレア：まぁ，まぁ。話しを進めましょう。

ジョン：と言いつつ，顔がにやけているのはなぜかな？ねぇ，お嬢さま。

シュレア：うるさいわね。

GM：さて，キミたちが歩いていると，正面から，つまりイワノフグラードの方向から3人の黒いフードをかぶった連中が近寄ってきたよ。

フィーニア：無視して，通り過ぎましょう。

GM：ところが「そちらの女性の中に，エリーヌさんというかたはいらっしゃりますかな」と，声をかけてきましたよ。

シド：どうする？

GM：エリーヌさんは返事をしようとしたけど，ミス・モードがそれを制している。キミたちが黙っていると，再び「エリーヌさんというかたはいらっしゃりませんか」という

言葉を口にしたよ。
シド：男ですか。
GM：3人共ね。
シュレア：「まず，人にものを尋ねるときは，先に自分の名前を言うのが礼儀ってもんじゃないの。これだから田舎者は嫌だわ」
フィーニア：気づかれないように，ディテクト・エビルをできますか。
GM：OK。精神集中をするだけですむからね。多分気づかれないと思うよ。
フィーニア：結果は？
GM：ちょっと待ってね。さっきのシュレアの質問だけど。フードの連中は「なら，エリーヌがこの中にいるということだな」と言って，近づいてこようとしているよ。
シド：モードさんに目で合図して，エリーヌさんと後ろに下がるように伝えます。
GM：ほいよ。さて，ディテクト・エビルの結果だけど……，反応有りだよ。
フィーニア：「何者です。悪しきオーラを発する者よ。名を名乗りなさい。リーナス神（＊1：ジェノサイド・ワールドにおける善なる神の名前です）に仕える聖戦士フィーニア・リフレインが相手になりますよ」
マーティン：格好いいなぁ。なら，拙者も。「同じくリーナス神に仕える狂戦士マーティン・カーペンターが成敗してくれようぞ」
シド：ちょっと変じゃないか，今の。
マーティン：ほっとけ。

エチュード29

GM：さて，連中のほうだけど「フィーニアにマーティンだと。まさか，こんな所で会えるとはな」と，驚いているよ。
ジョン：なーんだ。知り合いだったんだ。
フィーニア：声に聞き覚えは？
GM：ありません。初めて聞く声ですよ。
シュレア：もしかして。シルヴィアの手下かしら。
GM：さぁねぇ。一応イニシアチブを振りますか。
フィーニア：質問の返事は？
GM：答えるわけないでしょ。連中はふところから黒光するダガーを取り出したよ。
ジョン：よーし，やってやるぜーっ！
GM：かくして久々の戦闘が発生しましたが，3人は，一撃で倒されてしまいました。
シュレア：たいしたことなかったわねぇ。
フィーニア：本当ね。拍子抜けしちゃったわ。先を急ぎましょう。
シド：待って。こいつらの死体を調べてみよう。何かわかるかもしれないから。
ジョン：一応聞くけど，フィーニアさん本当に知りあいじゃありませんね。
フィーニア：あたりまえです。
GM：もちろん，全員が初めて見る人物ですよ。
シド：TVドラマだと，襟のところに紋章かなんかが付いているんだけどな。
GM：首のところを調べるのかい？
シド：一応。それと持ち物。
GM：ダガーには毒が塗ってあるみたいだよ。それと，死体の襟首には，残念ながら紋章のようなものはなかったよ。だけど……。
ジョン：少し期待。ワクワク。
GM：首筋のところに，牙の跡のようなものが二つほどあるよ。
シュレア：3人とも？
GM：うん！　でね，知覚力の……。
フィーニア：「みんな離れて」マスター，ディテクト・アンデットを使います。
GM：うーむ。ちょっと反応が遅い気がするけど……。なら，10面体ダイスを振って，こっちより大きい数が出たらいいことにしよう。こっちは7ね。
フィーニア：エイ！　出た目は3だけど，ヒーロー・ポイント使いましょう。
ジョン：逃げろや逃げろ。
GM：なら，知覚力のチェックは必要ない。死体の目がカーッと開いたかと思うと，ゆっくりと起き上がりだしたよ。もちろんアンデットは反応あり，総計モンスター・レベルは30だよ。
マーティン：辛そうだな。
シュレア：気絶するわ。絶対に。
GM：ブツブツ言ってないで，精神力のチェックしてね。成功したらMPに10ダメージ。失敗なら10D6ダメージだよ。
シュレア：成功したけど，10ダメージも受けたら気絶だわ。マスター，ヒーロー・ポイント一つ使うわよ。
GM：他の人は。
ジョン：ヒーロー・ポイントの残ってないオレは気絶したのだ。
GM：後で発狂チェックをやらせてあげるからね。
ジョン：やりたくねぇよ。そんなもの。
GM：怪物は，「おとなしく後ろから襲われれば苦しまなくてもすんだものに」と，うめくようにしゃべると襲いかかってきたよ。

かくして2回目の戦闘がはじまりましたが，今回はかなり苦戦しました。マーティンのプロテクション・フロム・エビル（結界）が効果的に働いて，どうにか敵を倒すことができました。ジョンも発狂せずにすみ，ミス・モードの応急処置のおかげで無事に社会復帰することができました。

なお，パーティを襲撃した怪物については，未知のアンデット・モンスターという以外わかりませんでした。

ジョン：思うに，化物のターゲットはエリーヌさんだったわけだな。
フィーニア：そうよ。私たちが目的じゃなかったみたいね。
シド：なら，シルヴィアの配下とは考えなくていいのかな。
シュレア：それはわからないわ。こっちの名前を知ってたんだから。
ジョン：どっちにしろ，エリーヌさんをすぐにアルさんの所へ連れて行くのは避けたほうがいいぞ。
シド：そうだな。彼女に，狙われた心当たりがないか尋ねてみよう。
マーティン：できれば，モードさんに聞いてもらえるとベターですよ。
GM：彼女は当惑しきっているよ。
フィーニア：でしょうね。
シド：なら，イワノフグラードに着いたら，どこか適当な宿をとることにしよう。そして，誰かがアルさんの家に探りを入れに行くのだ。
GM：「なら，私が行きましょう」とミス・モードが名乗りをあげた。
シュレア：これがNPCの「矢七コマンド」ね。必ず情報を手に入れて来るという。
GM：ははは。
シド：「ボクも一緒に行きましょう」
GM：「ええ，喜んで」と，ミス・モードだよ。どんな情報が手に入るかは次号のお楽しみ。今月は読者コーナーを拡大してあるぞ。

TRPG　読者コーナー

今月はみなさんからのお便りをいくつかまとめて紹介しましょう。

■反フィーニア連合募集

おいおい……。フィーニアはちょっと人気がありすぎるぜーっ！いつも1位じゃねえか。こうなりゃ，オレがフィーニア以外の一人に1票入れるぜ！　一番近いシドを応援するぜ。そんなわけで，反フィーニア連合軍（まだ一人だけど，トホホ…）を募集するぜ！

（千葉県：LYNN）

O：今月はキャラコンの順位に異変が起こっているよ。早く見てね。

■キャラコンの締め切りは

こんにちは，いつも楽しく読ませていただいてます。

ところで，キャラクター人気コンテストってのは，いつまでにきたハガキを載っけるんですか？　先月，たしか「私＋シドの婚約者」に1票！　と書いて，シドくんファンからカミソリ送られそーなハガキを送ったのに，5月号には載ってなかったから…。いったいいつな

のでせう？（一部のみ掲載）

（富山県：**ぼくってクパ！**）

O：うーん。困ってしまった。正直に言って，毎月中旬頃としか言えないんだな。僕が編集部に打ち合わせに行く日によってコロコロ変わるから。でも，ベーマガの発売日から1週間以内に届いたものは，だいだい次の号で発表できると思うよ。

■ベーマガオリジナルTRPG？

はじめまして，イラストを没られまくっている満月の人です。ところで，一時，ちらっと噂になった（？）このコーナーの別冊の件ですが，いったいどーなってるんですか。別冊用のイラストを募集するなら，がんばってたくさん書いちゃうけどな。

詳しいことが決まったら，早めに誌上で発表してください。すごく楽しみなんです。

（神奈川県：**満月の人**）

O：そーいえば，別冊なんて話しもありましたねぇ。はははは，もちろん覚えてますよ。作業もしてるし，でも発売次期についてはまだ未定なんです。いろいろと事情があるから。だいたい，ぼくとベーマガ編集部でしょ。「ドルアーガ」のカードゲームみたいに，消えちゃう可能性も……。今度はそんなことはないと思うけどね。

実は，別冊の内容なんだけど，WARPSのルール自体を出せないかなと思って，現在調整中なんだよ。それで詳しいことをまだ発表できないんだ。ともかくWARPSは高いから，ブック・スタイルにして，読者のみんなが手軽に買えるような値段にしたいなって思っているんだ。

そーじゃなかったら，やっぱりこのコーナーの読者のみんなが楽しめるように，ベーマガオリジナルのTRPGを作りたいよね。前回ちらっと出た，ビッグなお知らせの一つはコレだったんだ。オリジナルTRPGを作るにしても，ジェノサイドのイメージは壊したくないし，WARPSの改良版的なものになるかもしれないね。

この件については，読者のみんなのナマの声が聞きたいから，意見や感想を送ってほしいな。反響が少ないと，企画が没になったりもするからね。

■フィーニアは真面目すぎる

フィーニアさんは，少し真面目すぎるのでは？　ただ素直にプレイしても面白くないと思うけど。まぁ，ジョンとかマーティンのようにまでとはいかずとも，少しははめをはずしてもいいのでは……。さらなる増ページに期待！

（鹿児島県：**平山浩一**）

O：最近のフィーニアはどうですか。この問題



については「その21」でも触れましたが，やっぱりメンバー間のバランスによるところが大きいのではないかと思います。TRPGはキャラクターを演じるゲームですから，キャラクターの置かれている状況に，真剣に取り組むのも一つ楽しみ方なのではないかと思います。キャラクター発言とプレイヤー発言を区別して，キャラクターになりきってプレイするのもよいのではないでしょうか。ただ，GMを含めてねゲームに参加しているメンバーが，どんなプレイをしたいのかが，問題になるわけです。

TRPG一口メモ

テーブルトーク版に限らず，RPGにはキャラクターの特徴を表すものとして，能力値（アビリティー）が存在します。

どのRPGにもある代表的な能力値は，筋力，素早さ（器用さ），知性の三つではないでしょうか。

さて，能力値は大きく三つのグループにわけることができます。最初が運動系の能力値，二つ目が精神（知力）系の能力値，そしてそれ以外の能力値です。ワープスファンタジーの場合，運動系のものには筋力，耐久力，回復力，器用さ，機敏性が含まれ，精神（知力）系には，知力，判断力，記憶力，知覚力，精神力があります。魅力（カリスマ）や運力（ラック）は，その他に分類されるものでしょう。

筋力は主に接近戦において影響を及ぼします。西洋風の大型の剣を振り回すためには，絶対に筋力が必要だったのです。従って，ほとんどのRPGで，筋力は接近戦における総合的な攻撃を表しています。ダメージ判定だけではなく，命中判定にも筋力が関係しているのです。

しかしながら，WARPSでは，武器による命中判定には，器用さを使用することにしています。つまり，筋力が高くて器用さの低いキャラクターは，攻撃は成功しにくいけど，命中したときに与えるダメージが大きくなるわけです。逆の場合だと，命中はするけど，大きなダメージを与えられないキャラクターになるわけです。

これは，素早さを手先の器用さと機敏性の二つにわけたためで，WARPSの能力値の特徴の一つになっています。器用さと機敏性が一緒だと，命中判定以外にもイニシアチブや回避値の修正など，機敏性だけが非常に重要な能力値になってしまいます。

「機敏性が高いこと＝強いキャラクター」の図式が成り立ってしまうと，他の能力値の意味がなくなってしまいますから，二つにわけたわけです。

WARPSでは，13個の能力値を使用しますから，それだけバラエティーに富んだキャラクターを作ることができます。しかしながら，能力値の数が多いと，それだけルールが複雑になって，プレイが面倒になるのも事実です。

個人的には，10個程度がベターではないかと思うのですが，いかがでしょうか。実際，WARPSでも，あまり使わない能力値というものが存在しますからね。

能力値はキャラクターのイメージをつかむためには，もっとも最適なものです。みなさんも，自分のキャラクターの能力値をもう一度見つめ直してください。何か新しい発見があるかもしれませんよ。

テーブルトークRPGコーナー

当選者の発表

前号で発表した「オフィシャルD&Dマガジン」のプレゼントに，たくさんのご応募ありがとうございました。当選者はつぎの5名に決定しました。おめでとうございます。

愛知県　夫馬　正晴
愛媛県　坪内　靖久
長野県　川口　賢
熊本県　村島　慎二
兵庫県　吉田　俊之

（敬称略）

キャラクター　人気コンテスト

今月の順位は以下のとおりです。

1位　シュレア……………………………40票
2位　シド　……………………………13票
3位　フィーニア……………………………8票
4位　シルヴィア……………………………6票
4位　ジョン……………………………6票
6位　モード……………………………5票
7位　マーティン……………………………3票
8位　ミランダ……………………………2票
8位　ゲームマスター　……………………2票
10位　キーラなど5人　……………………1票

キャラクター人気コンテスに応募する場合は，必ずハガキの表に「キャラクター人気コンテスト」と，記入してくださいね。それと1枚ののハガキでは，一人だけを推薦してください。なお，第9回までの累積結果による総合順位は以下のとおりになります。

1位　シュレア　……………………………100票
2位　フィーニア……………………………94票
3位　シド　……………………………87票
4位　モード　……………………………72票
5位　マーティン……………………………63票
5位　シルヴィア……………………………63票
7位　ジョン　……………………………54票

キャラクター人気コンテスト最終締め切り迫る！

7月8日（当日の消印有効）をもって，キャラクター人気コンテストの応募を一時締め切ります。

ランキングの最終発表は8月号の予定ですから，どしどし応募してくださいね。

このコーナーに関するお手紙は，下記住所まで。

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15電波新聞社月刊マイコンBASICマガジン編集部・テーブルトークRPGコーナー

＊ WARPSに関するお問い合わせは㈱ツクダホビーまで。

〒146 東京都台東区元浅草3-1-3
☎03-843-1139・1130

D&D®コンベンションのお知らせ

今回はプレゼントのかわりにコンベンションのお知らせです。去年もこのコーナーでお知らせしましたが，TRPG・D&Dのコンベンションが今年も開催されます。

本当は「ジェノサイドとワープス」のコンベンションを開きたいんだけどね。隣のコーナーの手塚先生にでも相談してみようかな。

名称：第9回D&Dオフィシャルコンベンション&サマーイベント
主催：㈱新和／後援DFC
日時：8月2日（14時～18時）
3日（10時～18時）
4日（10時～18時）
場所：東京都大田区民プラザ
入場料：未定．一般1,500円程度
（弁当1食分，消費税込み）
問い合わせ先：〒111東京都台東区柳橋2-15-2第二真市ビル5F
株式会社新和内DFC事務局
☎03-864-0696

2日が前夜祭で新製品紹介などのガイダンス，4日はフリープレイとイベントが中心です（当日受付）。

3日㈮が完全予約制によるゲーム・プレイングになります。参加の申し込みは，先着予約制で6月15日～7月15日の消印有効です。

封筒に，72円切手を貼った返信用封筒を同封の上，住所，氏名，年令，電話番号，所属ゲームサークル，参加希望コース，希望キャラクタークラス（第3希望まで）を明記して，上記DFC事務局まで申し込んでください。

入場料は当日まで必要ありません。また，小学生の方は，保護者の参加同意書が必要です。

＊ビギナー・コース（完全初心者コース）
＊ベーシック・コース（2～4レベル）
＊エキスパート・コース（5～7レベル）

イラスト・コーナー



BY：若羽瀬霧斗
（埼玉県）
O：シュレアの今後の活躍に期待してくださいね。夜遅くまで，イラストを書いてくれてありがとうね。



BY：杉ふラミゴ
（愛知県）
O：ミランダは再登場する予定がありますよ。しかし，GMの声を想像すると，それだけ恐ろしい。



BY：GYALBA
（静岡県）
O：最近のフィーニアはいかがですか。リプレイについての感想なんかも送ってくださいね。



BY：七色空
（群馬県）
O：最近はまったく出番がなくなっちゃいましたね。早くニュー・コスチュームが見たいのに。



BY：サン・スーシィ
（山口県）
O：美的感覚や恋愛感情は皆さんの自由ですが……。しかしマーティンを美化するとは。やるなぁ。



BY：まよだよ
（岐阜県）
O：モードの髪型は，どっちのタイプがよかったですか。彼女の性格は，GMもわかってなかったりします。

KONAMI NEWS STATION

コナミ株式会社　〒101 東京都千代田区神田神保町3-25

日本語特集号　恋は水色さくら色 〜愛した男がキライになる時〜

早坂：パラピン原田に今回は何のテーマにしようかなぁーって，何気なく聞いたら“愛した男がキライになる時”だなんて，とても本格的なことを言うので今回はこれでいきたいと思います。

砂井：それでは，さっそくなんだけど，まず“人を愛するってこと”からはじめましょう。

早坂：そうだね。私，人を本気で愛したことあるのかなあー。自分は本気で愛したつもりなのに，まわりのみんなが，それはちがうって言うの……。

砂井：でも，自分が愛したんだって思えたら，それでいいと思うよ。だって自分しか自分の気持ちわからないんだから……。
でも，私も早坂のことみてて，まだまだだ，なんて内心思ってる。ハハハハッ！

早坂：シドーイ“ビェーン,ビェーン，鼻炎!!”あんたなんかキライよっ。もういい！，じゃ，砂井はどうなの!?　えっ！どうなのよおー。

砂井：わかったわかった!!
じゃ，次はテーマの“愛した男がキライになる時”にいきたいと思います。

早坂：一度自分が好きになって愛した人をキライになるってことは，少なくないでしょう。
「この人，やな人」って思って，ケンカしたり別れたりしても，そんな気持ちはその時だけで，時間がたつと，楽しかったころの二人しか思い出せなくて，いやなこととか，悲しい思い出なんていつの間にか消えちゃってる。それでなつかしくなって，逢いたくなったりする。時間が解決してくれるんだよね。

砂井：うん，だから愛した人をキライになる時っていうのは一時的な感情だと思う。
キライって思うことはあっても，それはその時の気持ちであって，ずっと続く気持ちではないと思う。だって愛した人なんだからキライになるわけないと思います。

早坂：愛しあったら，傷つけあってしまうのは，しょうがないし，いつもおだやかに過ごせるわけでもない。
人を愛したら，かけひきがあるし，ゲームなのよね。

砂井：そうだね。でも人を愛することのできる人は，とっても幸せだと思う。相手からも愛されたらもっと幸せだけどね。うーん，でもこれからも愛したとかキライとか，たくさんの気持ちに出会うと思います。
以上　砂井でした。

早坂：みんな!!愛しあってるかぁ〜い！てことで，ひどい奴には出会わないように気を付けて，いってらっしゃーい。
以上　早坂でした。

■「愛」と「憎悪」は，実はコインの表と裏で，片方があって片方がないということはありえない。

寸　評

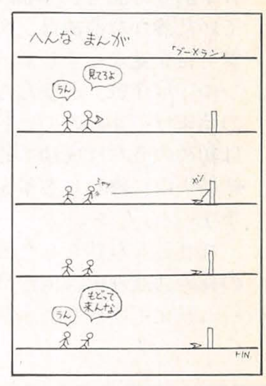
「すんぴょう」って平仮名で書くとヘンです。音は「すんぴょー」だしね。なんだよ「すんぴょー」って。外人きいたら「日本語ってヘン！」って思う発音だよね。というわけで，相変わらずの早坂・砂井（サゴイ）コンビの「恋は一」です。まあ正しいことを言っているが現代っ子なので言葉が足りません。そこのところ，よろしく。

文責：パラピン原田

愛してる？なんてきかないで。マンガ三太郎係

サゴイってのは変な名前だな，サゴイよお。「砂」一字で「サゴ」って読むかふつう？まあいいか，サゴイに罪はない。では問題です。「貝江」ってなんて読む？答えはバイホウです。「貝」でバイはわかってけど「江」でホウってないよなー。中国じゃないんだから。この問題の出題者はふつうの名字の早坂でした。オレの知合いに塙っていたけどね。ハナワ。ふつうか。

てなわけで，今月の三太郎さんです。広島県の馬越　歩の作品。なんて読むんだおまえの名前は。バコシポ？ウマコシアルク？まあ，マゴシアユムだろーな。さて身近に変な名前の奴がいたらみなさんも「KNS変な名前」係までドシドシ送ってね。嘘はだめだーよ。さて馬越。題は「へんなまんが」です。ブーメランって失敗したら戻ってくるけど，獲物に当たったら戻ってこないよなー。馬越は3コマ目の間とか4コマ目の会話とかとても良い。絵はイイカゲンだけどな。もうちょっとよ，力入れろよな，絵。てなわけで，マンガ三太郎，今月はおしまい。待，応募。



クレージーキャッツの出発進行ー！の コナミ新作大速報

			（価格は税別）	
MSX 2	「クォース」	発売中	5,800円	ROM
X68000	「クォース」	6月下旬予定	6,800円	
PC98	「クォース」	近日発売	未定	
MSX 2	「SDスナッチャー」	発売中	9,800円	DISK
PC98	「天と地と」	6／23	12,800円	

コナミ週刊テレホンサービス

早坂，がんばってます。一度でいいから，私の声を聞いて下さいネ。

東　京：03-262-9110
大　阪：06-334-0399
札　幌：011-241-4900
青　森：0177-22-5731
秋　田：0188-24-7000
新　潟：025-229-1141
福　岡：092-715-8200
大牟田：0944-55-4444
鹿児島：0944-72-0606

WOLF GAMERS

さらに新たな正しい時代を！

諸君は、この時代に強いられ率いられて
奴隷のように忍従することを欲するか
むしろ諸君よ、更に新たな正しい時代をつくれ

新たな詩人よ
嵐から雲から光から新たな透明なエネルギーを得て
人と地球にとるべき形を暗示せよ

欧州時事通報

どうも、初めまして‼ウルフの新人萩原です。AKISINO氏は欧州視察のため、今月のウルフチーム戦記はお休みです。そこで急遽、私の登場となりました。

この、7月号がでるのは6月。6月と言えば1944年6月6日の連合国軍の「オーバーロード作戦」通称「ノルマンディー上陸作戦」ですね。この作戦は史上最大の作戦というタイトルで映画にもなりましたよね。この作戦には、200万人の兵士と5000隻の艦艇、12000機の航空機が参加し、文字どおり未曾有な作戦となりました。この連合国軍の大物量作戦とドイツ軍の以前からの準備と対応のまずさによりドイツ軍は敗れアルデンヌまでの果てしない道のりを開戦当時と逆に退却して行きました。そして12月16日午前5時30分。“幽霊戦線”とさえ言われていた静かな前線は、突然のドイツ軍の砲撃で目を覚ましました。ヒトラーが「ラインの守り作戦」と呼んだ「バルジ大作戦」の始まりです。このヒトラーの最後の賭けは初めのうちは成功するかにみえましたが、結局失敗に終わり翌年5月ドイツは降伏します…。

なぜこんな話をしたのか？ AKISINO氏の真の訪欧理由は何か？謎は次回ウルフチーム戦記で明らかに！刮目して待て！

（萩原）

杉ちゃんの AVを語る！

今月のお勧めは、林かずきだ！と、いきなり断言してしまおう。そのチャーミングなフェイスと、それから想像も出来ないような、大胆なぶれい！そして、あのコエ！！！あー今夜も、フリフリ！！！　と、営業のKAYANO氏が、言っているからである。

私自身は、林かずきの作品を見ていない。なんたって、あの目が気に入らないのだ。そう言えば、おなじような顔のAVギャルが、以前いた。名前は浅間るい、だったかな。宇宙企画に良く出ていた。そういえば、IZ氏がこの子のファンであるようである。まー、人それぞれですよね。

ウルフって、男がほとんどの職場だから、やっぱり皆さんその手には、詳しい。TOPの皆さんは、その年のぶんだけ、経験豊富らしいですし、若い人たちもまた、それなりに、いろいろ研究している。しかし、1人だけちょっと想像出来ない人がいるんだな。そのひとの名前は、班長里偉菜（ハンチョリーナ、と読む。）深谷である。私は、彼のそのシーンを想像出来ない。（想像するのもへんだけど。）そうだ、来月は彼のお勧めの一本をレビューしてみようか。

（杉山）

浜さんのみんなと遊ぼう!!

夏！　がやってきた。実にいい季節じゃあないか。浜さんのバイク熱がますますたぎって、休みとなればツーリングにGO! やはり夏はアクティブに生活するに限る。今回もボツ…などとめげないで、ドンドンイラストを送ってきてくれ！



◀福島県　川井十郎忠正さん



▲東京都　白狼225さん



▼千葉県　らっぷかさん



▲新潟県　出雲さん



▲広島県　VAINまこぷさん



▲群馬県　関久美江さん

戦う坊さんの麻雀修行

いよいよ姿をみせ始めたウルフの麻雀ゲーム『RYU』。麻雀好きの皆さんならよくご存知のあの【哭きの竜】がパワフルなゲームとなって登場しますよ。

私もへたの横好きでたまに麻雀をしますが、これがまた結構はまりますね。麻雀の覚えたては何が何だか分からずに四暗刻をあがったりしてましたが、わけが分かるようになるとだんだんあがれなくなってしまいました。

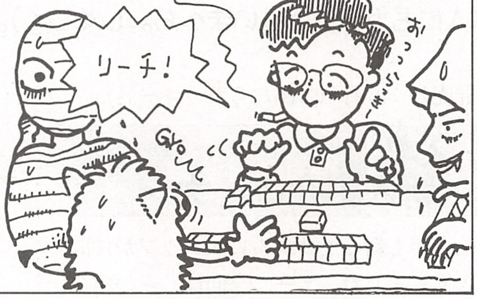
（これはただ単に私が弱いだけ）

麻雀の弱い企画と麻雀の弱いプログラマーが麻雀の強い仲間に指導されながら作っている麻雀ゲーム、こりゃ最高一ですよ。

そうそう、麻雀といえば昔友達と行った榛名山で打った麻雀には参りました。当時はマンガの同人誌を作っていたので（おたくではないよ）、その合宿として行こうと思っていたわけなのですが、榛名について何をしていたかというと・・・麻雀なんです。で、東三局（だったと思う）でいきなり『東ドラ7』・・・悔しくてついつい『もう一回』『もう一回』と麻雀地獄にはまってしまって全然原稿がかけないという状況。何しに榛名山まで行ったんでしょうねホント。

ともかく麻雀は奥が深くてパズル好きの人にも、また勝負事が好きな人にも好まれているゲームだと思います。みなさんもはまりすぎないよう『RYU』を楽しんではいかが？

（後藤）



～執念の時代～
RPGを救え！

P「…、馬鹿みたいだからやめませんこのネタ(先月号)」

井「…わしもそう思う」

P「で、どうしましょう、次のRPG」

井「う～ん、やっぱり～かわいい女の子がでてきて～、ほどよいお色気があって～」

P「…(冷たい視線)」

井「だから～、例えばのお話してんがな」

P「で、やっぱりアレなんですか？」

井「！」

——アレとはそう“アレ”のことである。これこそ彼（井の蔵）が乗り越えねばならない試練なのだ。

井「アレであろうとなかろうと俺は死に物狂いでやるだけだ」

井の蔵が珍しく見せる真顔である。それは本人が思っている以上に、似合わぬ顔であった。

P「僕はどんなシステムだろうと、どんな話だろうと実現して見せますよ」

井「Pさん！」

二代目Pこと、鈴木祐志の眼には炎が揺らめいていた。さらなる野望のために、RPGを救う（?）ために、二人の志士が立ち上がるのである。

乞うご期待！

（井の蔵）

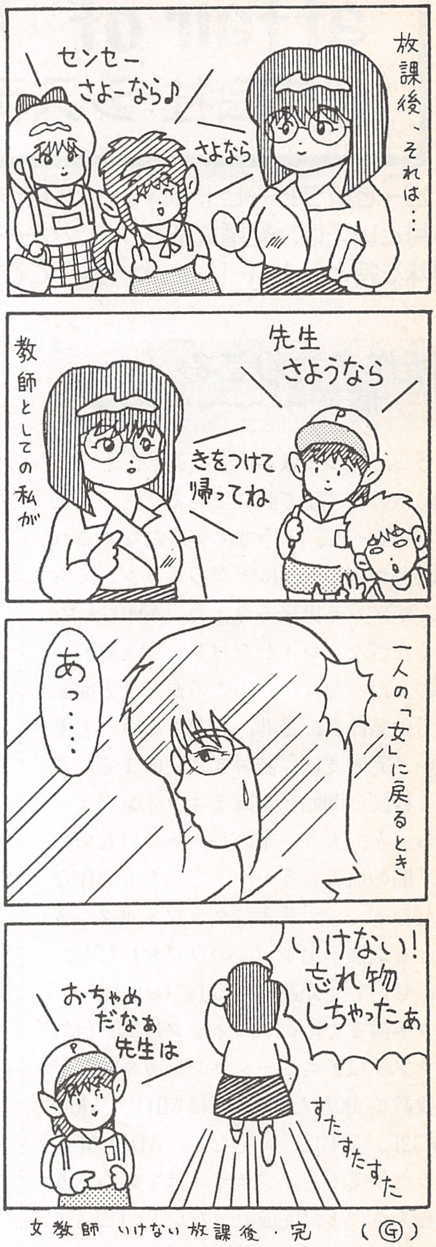
Vol.2
ガンバルマン日誌

実は私、先月号で書き忘れましたが5月14日で満2?歳になったのであります！おめでとー、ヒューヒュー（社員一同）という訳で、今日の良き日を祝してわたくしかやの大先生が全国のお坊っちゃん&お嬢ちゃん（特に、お坊っちゃん）に、わたしが最近嫌いな物(事)をお教えしよう。まずは塩ちゃん(※1)、襟を立てて歩いている奴(※2)、セーターを肩に掛けて歩いてる奴（※3)、シャツをパンツの外に出して歩いてる奴(※4)、歳の割に老けてる奴(※5)、それから、んーと、書ききれない。最後に一言、誕生日のプレゼントは、今からでも遅くない事を付け加えて終わりにしよう。

【補足説明】（※1)皆さんご存じの塩生君である。これ以上、説明のしようが無い。(※2)生息地、渋谷の辺り。(※3)永田先生がよくやっている。彼がバタアシ○魚の主人公『花井カオル』その人であることは、あまりにも有名。(※4)佐藤画伯がよく、おやりになられる。余談だが、画伯が今夜も泊まり込みで、作業なされるのを、近所のコンビニのねえちゃんまでもが知っているのには、正直な所私も驚いている。(※5)実は、私の周りには沢山いる。あえて、一人というならば、当然『金貸しの井の蔵』こと井上○義この人しかいない。

（かやの）

官能E編 あーくしゅ
女教師 イケナイ 放課後



女教師 いけない放課後・完 (G)

乙女のつれづれ

今日もまた、たくさんのアンケートカードが返ってきた。ユーザーは、感動、希望、質問、クレーム等、41円に様々な思いを託している。筆跡、文面からその人の思いも伝わってくる。でも、私にはわからない。

Q．お買い上げになりましたソフト名は？

A．「ラ○ト○ル○ゲ○ン」・・・？

Q．感想をお聞かせ下さい。

A．「おばあさんが不気味」・・・？？

私にはわからない・・・。

（OGA）

The inside affair of SACOM 33

株式会社 システムサコム

〒130 東京都墨田区両国4-38-16 両国桜井ビル4階
☎03－635－7609

ピーヒャラピーヒャラ・パッパパラパァのマサ斉藤です。先月はお休みしちゃって，どーむすいませんでした。6月といえば，結婚式！パソコンゲーマーの諸君！画面の中の，CGの女の子ばかりじゃなく，本物の女の子にも興味を持とうネ（………と，言ってる本人にもカノジョはいまへん。しくしく）。

新作！わりこみ！情報～～～～～！

うぉぉ！ジェミニウィングが，とうとう最後のボスまで動いているぜぇ！感動だぁ！うーん，もうすぐ完成だな。これで，わが家のX68Kでゆっくりジェミちゃんがプレイ出来るワケね（AMIGA版でさんざんプレイしたけど）。思えば長い道のりだった。……。この血と汗と涙と苦労の結晶を，是非，みなさん買って下さい！完成度は保証付き！完成までいよいよ秒読み開始！ジェミニウィング！

おっと，もう一本忘れちゃいけないのが，「闇の血族」。うーん，こっちも力作なんだなぁ。シナリオ，グラフィック，音楽とも最強の出来（とのウワサ）だし，そのせいで発売遅れてるし（おいおい，そりゃ困るよ）。グラフィックに関しては，ブリブリにアニメーションをカマすし，総枚数約300枚だし，音楽はMIDI（CM64，CM32L，MT32）対応だし，ADPCMでペラペラ喋るし，シナリオはそのあまりの膨大さにまだ完成してないし（こらこらー！早く上げろー！）……うーん，いろいろと大変なワケです。こちらも，なるべく早く店頭に並ぶよう，スタッフの全総力をふりしぼって開発中なので，もうチョット待っててネ。

・「ジェミニウィング」
　機種：X68000シリーズ
　定価：8,800円
発売日：7月（に出ないと泣いちゃうぞ）

・「闇の血族」
　機種：X68000シリーズ
　　（以降，PC-9801VM以降，FM-TOWNS移植予定）
　定価：8,800円
発売日：6月（に出たらラッキー！）

久々，新人紹介コーナー

今年も新しくサコムにスタッフが仲間入りしました。えー，今回は，その紹介をしてみたいと思います，ハイ。

・そのまんま東田（グラフィック）
リトアニア出身，こてまり学園，自衛隊を経てサコムに入社。特技，フラフープ5時間耐久。趣味はパッケージの表紙を描く事。現在，48歳。ニューハーフ。

・デンタル岩本（グラフィック）
エトロフ島出身，その後ベトナムに移住。去年暮れ，難民船で五島列島付近を漂流中，だ捕される。その後，脱走しそのままサコムで不法就労。現在に至る。4歳。女。

・パコパコ早坂（企画）
西之島出身。島が削られ，住むスペースがなくなり，やむなく本土へ移民。その後，富士山の樹海で16年独りで生活。そこを，もとスポーツ冒険家イタコ中山に発見され，サコムに入社。14歳。男。

という，いかにも強力なメンバーが揃い，大変な活躍をしています。みなさん，これからも応援して下さいネ。

緊急情報!!SACOM NET・仮開局

パンパカパーン！突然ではありますが，SACOM-NETがいきなり開局しました(実は，計画は前々からあったんですが…)。パソコン通信始めたばかりの若葉マークの貴方も，電話代は月10万円は当たり前の超ネットワーカーの貴方も，是非遊びに来て下さい。内容は，通常の掲示板，PDSの他に，SACOMのボードがありまして，ゲーム内容の質問から通信販売の申し込み，はたまた開発スタッフに直接文句を言えてしまうという，とんでもないボードです。あ，そうそう，TOWNS専用ボードもあるから，TOWNSユーザーはこれを機会にパソ通を始めるのもいいかもしれないぞ。ねじゅみも居るぞ。

名称：SACOM-NET
電話番号：03-635-5147
運営時間：PM5：30～AM9：00(厳守)
回線：電話回線3回線+ターミナル3回線
モデム：MD24FS7(MNPクラス7)×2台
HD：MD2400B(MNPクラス4)×1台
HD：モッキンバードHD-45T
入会：オンラインサインアップ（現時点のみ）
費用：無料（現時点のみ）

まだまだ「仮」開局なので，いろいろとトラブるかもしれませんが，安定して運営出来るようになるまで，しばらくの間我慢してネ。駆出しなので，書き込みもPDSもほとんどカラです。みんなバンバン書き込みして下さいねぇ。今ならオンラインサインアップ出来るし，入会金タダだし……それに……それに……なんと！「ジェミニウィングのオートデモ」があるのだー！もちろん，見るだけバージョンだから，遊べないけど……（ほーれ，欲しいか欲しいか？）。開局時間も，最終的には24時間にしますので……。みなさん，来て下さいねー。（うーむ，SPS-NETにはちょっとかなわんな，こりゃ……）。

★　★

シーズカンパニー・会員募集……だそうです

ベーマガのイラスト常連さんたちのサークル，“シーズカンパニー”が，「新規会員を募集しているので，載せて下さい」と言っていたので，載せます。えっと，どうすればいいのかな？とりあえず，会長の……。

〒335
埼玉県戸田市本町4-5-17
高井慎太郎
まで手紙を出せばいいんじゃないかな（もらった原稿なくしちゃって…ごめん）。

祝！「38万キロの虚空」CD発売!!

この度，めでたく，「38万キロの虚空」の音楽全集ＣＤが発売決定になりました！私の曲が全国のレコード屋さんで発売されるワケだぁ！収録されているのは，X68000＋MT32版のオリジナルBGM全27曲と，アレンジバージョン４曲の豪華版！発売は，東芝EMIさんから７月11日です。さぁさぁ！買いなはれ買いなはれ！……で，発売になったら，抽選でＣＤプレゼントなんかをやったりします。ついでに，目標100万枚なんて（ホンマかいな），みんな買うように。

いやあ，サコムって本当にポンポコリンですね。

★　★

画廊「マサ」懲りずにサコちゃん特集

さぁさぁ，やってきましたサコちゃん特集Vol.1.3.!!みなさんから，いろいろなサコちゃんイラストが寄せられて(ほとんどギャグという噂もあるが)，ウヒョ近藤も，喜びのあまり，思わずX68Kのメモリを6Mバイトに拡張して，マジカル○ミの全話完全エアチェックしたビデオを全巻貸してくれたほどだ（事後承諾）。で，来月もサコちゃん特集やります。ただ，普通のイラストもたくさん届いてるんで，そっちも載せますのでご安心。



・月実
うひゃー、お返し送ってなかったの月実さんでしたか。で、ちゃんと送ったからね。最近、古い常連さん達が不調なんで、がんばってちょーだい！



・酒井くれは
サコちゃん特集は終わってないのだ。こうやって今月もやってるワケだ。ちなみに「きれい？」と尋ねられると、口裂け女を思い出すぞ。



・質屋の矢七II
でたな矢七！羊とサコちゃん一緒にして、気持ち悪いそうだが、なんだかシックリきているぞ。次の真面目なイラストに期待してるぞ。



・あほくん
来た来た来た！久々の下ネタだな？でも、笑った笑った。大笑いしてしまった。んで、載せないワケにはいかなくなって掲載。



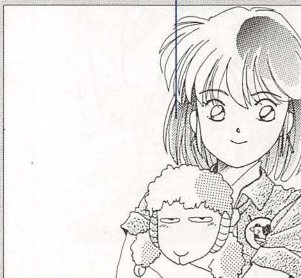
・RH一郎
チミの住んでいる所は、私の家から徒歩1分くらいだと思うぞ。CAB君の家より近いぞ。だからなんなんだという噂もあるが……。



・Jun-shi
ありゃ、そういえば、イラストはしばらく載せてなかったね。でも、年齢16歳ってのは気にかかるな。ダメだよ嘘ついちゃ。本当は28なんだから。



・CAB
今回もジェミニウィングで来たな？ほーっほっほっ！もうすぐ完成だぞ。もうすぐ完成だぞ。もうすぐ遊べるぞ。わーいわーい。



・ウヒョ近藤&ぼくってウパ
なんか知らんが，なりゆきで掲載してしまったこのイラスト。近藤君，なんでマジ○ルエミには「こてまり」って固有名詞がたくさん出てくるの？

ART & TECHNOLOGY

Artec Trend

ARTEC アーテックCorp
〒177 東京都練馬区石神井町1-26-13 福本ビル3F
アーテックCorp.「アーテックトレンド」○○○係
TEL. 03(904)0440
コーナー：イラスト／タイトルカット／SNコーナー／その他



Ⓒりゅーじょー

ごきげんホウ！ヴァスカ橋本，元気に3発ホウホウホウ！今月は1ページに戻ったぞ。
ははは，ご覧あれ！なんとイラストが載っているではないか!! 裏切りウソつきヴァスカでございます。へへへ。ビックラか？
ところで，7月6日は何の日？……もちろん，国民の休日だって知ってるよな，よね？
じゃあ，本文へ行こ。シャッホー!!

めざせ！明日のスタープログラマー

機種：X68000／PC-9801
言語：C,アセンブラ。
備考：オリジナルを任せちゃいますよ!!
担当：平手（電話くれよ）



明るき光と栄光を！

訴 PC98に“ばるばとぅすの魔女”を移植してくださいよォー！
（兵庫県姫路市：Hawkmoon★）
担 ご安心くだされ，現在移植中です。

アートレ天国 お伝え！

Q ヴァスカ橋本さま，今までアートレ宛に送付されたイラストはどのようになさっていらっしゃるんですか？ 保管しているのですか？ うーん……。（鎌倉市：玉緒あたる）
A もちろん，してますよ!!
声 近くの池のアヒルは，いきなり襲ってきます。（兵庫県宍粟郡：せいど）
担 ……だから，なに？
伝 **ますぢん**くんへ——。将来アーテックへ来たいの？ ふふん，がんばってくれや。期待してるよ！（担当：ヴァスカ皇帝）

デカ載りへの道



《第1路》



今回の担当はATOみっく今井ですね

評　価：★★★★★★★
絵　柄：好きだなあ，こーゆーの。
構　図：まあ，ふつうでしょ。
タッチ：線に強弱が欲しいなあ……。
総　合：もっとキャラを大事にしよう

伝 **ウパ**さんへ——。イベント出れなくて，ごめんなさいな。お知らせ届いたのが5月7日。んでもって，日時が5月4日ってなってんじゃないの！ こりゃ，ビックリどどすけ白夜さんが会いたがってたらしいけど，まあ，そういうことで，そういうことさ。（担当）
謝 先月号のごめんなさい。①Z auberinさんの名前がZ uberinになっていました。②文中の全ての“竜”の字が，“龍”になっていました。……①は僕の責任ですが，②やその他の間違いは違うぞー!! だから，「ヴァカ野郎！」なんて手紙は送らないようにっ!!
謝 先月号のイラストコーナーはもったいなかった……。僕のミスで1枚忘れてました。
告 今月からスタートした**「デカ載りへの道」**ですが，次回からは，見開き2ページになったときにしか掲載しません。残念だな。だろ？
告 今月のアートレには，お絵描き屋さんとして**ATOみっく今井**氏が加わっているぞ！
終 ということで，あっという間に今月はおしまい。今月からはイラストの募集を再開します。バンバン送ってピューピューピュー!!

載せない？ウソだぜ！載せてるぜ★ぽんぽんイラスト!!



兵庫県川西市：**平 義織**
暗い絵とか言って，かわいいじゃないの！だけど，耳が変だぞ！まあ，かわいいから許す。



札幌市西区：**どっかん菱谷**
これはねえ，女の人の美顔がいいんだよ。ということで，次回は美女3人のイラストを求む。



千葉県浦安市：**ZUKA**
実はこれ，「デカ載り」の最終選考まで残った作品だったりして……。白いのが惜しかったね。



島根県浜田市：**おおち**
これも残った作品のもう一つ。いいんだけれども，大きく載せたときに物足りないので……。



岐阜県：**はろはろ!!**
一体どんな場面なのか想像がつかなーい。手前の人間は何者？



東京都：**竜田彦十郎**
ところで，卒業後も物理部に所属しているわけ？不思議…。



徳島県：**ますぢん**
静岡県浜松市：**らんぶうはらりん**
合作万歳!!いいぞ。



埼玉：**月実ペー太郎**
お・ね・が・い♡ということで，採用。なに，泣いてんだ？



福岡市：**WAKAME**
甲府市：**白夜**
載せないとどうなるんだ。わからんぞ。



岐阜市：**碧水晶**
恐いなあ。何だ，この目つきは!!何が“恋愛運花マル”だ！



埼玉県：**レイビア**
全体的にわけがわからん。それにしても，魔王？の顔が抜群！



徳島県：**やういち**
相変わらず，同じ顔だねえ。たまには変えてみよう。



鎌倉市：**玉緒あたる**
迷子というより，用を足している感じだな。クソして泣くな。



岡山県：**風の聖夜**
角に縛りつけちゃって，なんて横着なんだ。竜の目玉がいい。



広島県：**高野みお**
某マンガ家に画風が似ているなあ。綺麗だからいいいけどね。



りいく宗吉＆藤井悠＆百石奈緒＆月龍＆WAKAME＆月実
なんか凄まじいぞ!

★間違いが多いぞ，6月号は!!（東京都練馬区・**鳴呼テク夫3才**）……【**光**：そうだよなあ。**ぐつ美**：まずは，アークテックよね。**変酋長**：許さん🐾**Dr.A**：これはもちろんアーテックのことじゃな。**光**：龍田彦十郎，襲譲はいいんでしょ!? **全員**：ぼけーッ!! **光**：へっ？】

SPSスピリッツ

〒960 福島市太平寺町ノ内5番地の3
㈱エス・ピー・エス
☎0245-45-5777

は〜〜い　みなさんこんにちは!!

なんだかんだ言ってもう7月号になってしまいました。この間にもSPSでは開発が進んでいるのです……そうです「サイオバリオン」「ワールドコート」そして……(ないしょ）SPSへ電話をかけてこられても教えられませんのであしからず!!!

この作品は，SHARP／SPSの製品で，完成予定8月を目指して頑張っています。次の号には発表できると思いますので期待して待っていてください。

HOST PRO68K バージョンアップ情報

もうこの号を見る時はユーザーの方々のお手元に届いているかと思いますが，現在HOST PRO68Kを使用してホスト局を開局されSPSへユーザー登録葉書を出されている方に限りバージョンアップサービスを実施しています。

5月11日より随時発送しておりますので，まだお手元に登録葉書がある方は大至急出してください。そうしないといつまでたってもバージョンアップができませんよ!!

またHOST PRO68Kをお買い求めになられてバージョンが1.00だった場合も葉書を出していただければすぐにバージョンアップさせていただきますのでご心配なく，早まってもう一本購入するということはしないでくださいね。

バージョンの見分け方は，マニュアルの質問解答用紙にシリアルナンバーを記入する欄がありますが，その欄にバージョンナンバーが明記されていないものは，バージョンが1.00です。バージョン1.10はその欄に1.10と印刷されていますのですぐおわかりになると思います。

バージョンアップで，より快適なホスト環境を整えてホスト局運営を頑張ってください。

「ワールドコート」の情報

先月号で，企画中の秘密情報……と書きましたが，アミューズメントメーカー(ナムコ)さんの許可が取れましたので開発に着手します。

さ〜〜てこの企画ってなんでしょう？へっへへへへへへへへもう少し待ってください。ただし「ワールドコート」に関係する作品であることは間違いありません。「ワールドコート」を2度楽しむ企画とでも申しましょうか？

これも，来月号で詳しく紹介してゆきたいと思います。

「ワールドコート」は，7月上旬発売で，この秘密企画は，それより1ヶ月遅れの8月上旬発売の予定です。

その他の情報

さらに，SHARP／SPS「サイバリオン」の完成見込みがたちまして7月には完成の予定ですから，発売は8月になるのではないかと予想されます。

進行状況は……楽しく遊んでいます!!

そんなところで，私からの情報は終わらせていただきます。　by 大五郎

SPS-NET情報

またまた，SPS-NET情報局のお時間がやって参りました。今月（5月現在）のニュースベスト3!!!

1．通算アクセス回数が20万回を突破!!!

なんと20万人目はゲストでした。20万人目達成は5月2日でした。(残念，20万人目の記念品はゲストさんの為発送できず，次の機会に持ち越しとなってしまいました。)

2．会員数が，656人を突破!!!

今まで，最終会員番号が656番でその間の欠番を順次登録して埋めてきましたが，このほど純粋に656人で会員番号が埋まり，現在（5月8日）667人となっています。

このペースですと，年内には1000人を突破できる見通しです。

3．オンラインエディタが導入されました。

よくオンラインで書き込みを行なっていて間違えた場合など，修正がなかなか厄介でしたが，このオンラインエディタが導入されたおかげで簡単に文字の修正が可能になりました。

以上，今月のビッグニュースベスト3でした。それではまた来月号でお会い致しましょう。

お葉書あ〜りがぁとなぁいのコーナー

どぉもどぉも〜，あっこだょ〜ん。今回は，なぜかたくさん「ポーちゃん」のイラストいただいて嬉しくて涙がちょちょぎれてしまいましたとさ。みんなありがとない。製品とかに限らず，オリジナルや合作？どしどし送ってね。



←福島のゲーセンにもワルキューレなくなったの。かなしい〜！ by愛知県津島市・アルテミス



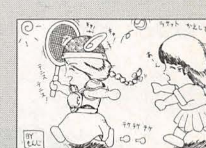
←見つめられてるよーでなんかテレてしまう。by北海道美唄市・こるず



←これも拡大縮小ぐるんぐるん？主任さん得意よ。by静岡県小笠郡・唯鬼化豊花



←自己流ってもすごいよねっ。いつも感心してしまう…。by山梨県甲府市・有賀史江 as 白夜



↑ちょっと，いいとこつかんでくれるじゃないこのっこのっ byもんじ

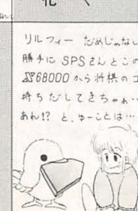
→イラストもいいけど表もいい。笑わせてくれますネ。ワールドコートももうすぐ発売よ！ by宮城県栗原郡・めいびー★日向



→すいこまれそうな世界ね。いつもありがとない。by鳥取県岩美郡・LINDA



→ということは？まだなのよ……「リルフィー」いい。すんごくいい。by東京都小金井市・ぱけぴっ!!



→ん一残念ながらちがう。by東京都小金井市・ぱけぴっ!!



→こんなのそろそろくるなと思ってたら本当にかいてきてくれたのね。ばかうけ。by埼玉県新座市・CAB



エニックス通信

発売元：㈱エニックス・ソフトウェア企画部
〒169
東京都新宿区大久保1-11-3
大東ビル5F

新作ソフト情報

その名は「FORMULA C. M. S.（フォーミュラ　コンピュータ・ミュージックシステム)」

いまやゲームはグラフィックもさることながら音楽も作品ごとにクオリティーがあがって，ゲームミュージックのCDも結構売れているようですね。この記事を読んでいる人の中にもゲーセンで聞いたあのゲームの音楽を自分のパソコンで演奏させてみたいとか，自分で作曲してみたいと思っている人も多いんじゃないかな？

実際，BASICなどで，演奏しようとすると結構めんどくさいものがありますよね，そんなあなたにうってつけの音楽用ソフトが，この「FORMULA C. M. S.」です。

特　徴

・88サウンドボードII（サウンドボードIIが搭載されていなくても動作します）の各種機能を最大限に活かすことができるように，きめ細かな設定ができるようになっています。

・ほとんどの機能をカーソルキー，テンキー周辺に集めましたので，片手での入力が可能になりました。

・ミュージックエディット部は音符を置いていく楽譜入力方式ですが，各データをテキスト部でさらに詳しく表示してあります。このテキスト上で数値データーの変更が可能ですので，微妙に音の長さを調節すれば人間くさい演奏もさせることができます。

・音楽データにポイントという概念をもたせることにより，楽譜記号で表現しにくい複雑な繰り返しを行う曲データを，より簡単に入力することができます。また，ベースパートのように繰り返しが多いデータは，このポイントを使うことによりデータ量を減らすことができます。

・FM・SSGサウンドエディタも今までのソフトについていたエディタよりきめ細かく設定することができますので，シンセサイザーのような，奥行きの深い音色をつくることができます。

・AD-PCMサウンドエディタではユーザー独自の音をサンプリング編集できます。この機能により，個人のPCMサウンドライブラリを作成し，その音を使用して音楽を演奏させることが可能です。

・グラフィックプレイヤーでは，聞きたい曲を何曲か最初に選択し，続けて演奏させることができます。全ての曲を演奏し終わってもまた最初から演奏を繰り返しますので，手軽なジュークボックスとしても利用できます。

いかがでしょうか？　多彩な機能満載のこのソフトは，PC-8801MKIISR以降2D版DISK3枚組で7月下旬に発売予定です。なお，価格は9,700円です。どうぞよろしく！

ソフトウェア企画部が移転しました

4月16日より，ソフトウェア企画部が移転しました。

パソコンソフトに関するお問い合わせは，下記住所，電話番号にお願い致します。

新住所
〒169 東京都新宿区大久保1-11-3
大東ビル5F
㈱エニックス　ソフトウェア企画部
☎ 03-5272-2374

※なお，ファミコンソフトのお問い合わせは今まで通り，03-371-5581にお願い致します。

お手紙ください

エニックス通信では，みなさんのイラスト，御意見など楽しいおハガキを募集中です。応募は，ぜひともハガキでお願いいたします。イラストは，カラーだときれいにできませんので，白黒で濃度のはっきりした作品がベターです。エニックスの作品に登場するキャラクターを主人公にしたショートショート。4コママンガなども受け付けております。

時節にあったもの，新作ソフトのイラストは，掲載される可能性大ですよ。

エニックス通信は，みなさまが作るページです。ボツを恐れずビシビシ送ってくださいね。

アルバイト募集

エニックスでは，アルバイトを募集しております。パソコンゲームが好きという方。ゲームのデバック中心の仕事です。詳しくは，お電話でお問い合わせ下さい。

☎03（5272）2374
担当　狩野まで…。

編集後記

ソフトウェア企画部の新しい事務所は5階にありますが，事務所にはめずらしく，割と広いベランダがあります。仕事のあいまにちょっとベランダに出ると，いい気分転換になるので，けっこう気にいっています。

〈ポコ〉

★　★



プレイしてくれてどうもありがとう。こんなにほめてくれてとてもうれしいです。
愛知県・ポテ



なかなかかっこいいイラストですね。I～IVまでプレイしてくれましたか？ 神奈川県・玉緒あたる

なつかしいですね～。女の子もやっぱこのゲーム興味あるのかな？
宮城県・PSY-KA





こちらもなつかしソフトのジーザスのイラストです。でもこのゲームも根強い人気があるようですね。
千葉県・Laps★らっぷす



NEO·GEO® TIMES

BASIC MAGAZINE読者の前に遂に登場!!
これが噂のNEO·GEO®だ!!





■NEO·GEOはレンタルできます。

お近くのレンタルショップ，ゲームセンターで，レンタルビデオのように貸りて帰って，ゲームセンターの興奮をそのまま君の部屋で味わって下さい。

現在発売中の家庭用ハードの中では1番の性能を持つスグレ者／

まずは，君の手で，目で，耳でNEO・GEOを体験してみて下さい。



■NEO·GEOはゲームセンターでも遊べます

なんとNEO・GEOのソフトはゲームセンターにも登場しています。

1台のマシーンで6本のソフトの中から好きなゲームを選んで遊べるMVS筐体でお楽しみ下さい／

メモリーカードを使えばデーターのSAVEもバッチリ!!

カードを使ってゲームセンターの続きをレンタルでっ，て事も可能です／

■NEO·GEOは買えます。

やっぱり自分のNEO・GEOが欲しいあなたには…。

大手デパートや玩具店で発売中!!

●本体（コントローラー メモリーカード付）	¥58,000	
●別売コントローラー	¥ 5,800	

〈ソフトカセット〉

●ベースボールスター プロフェッショナル	¥28,000	50メガ
●トッププレーヤーズゴルフ	¥32,000	62メガ
●マジシャンロード	¥28,000	46メガ
●NAM-1975	¥28,000	46メガ
●麻雀狂列伝	¥28,000	42メガ

ただ今，SNKでは

「NEO·GEOクラブ」の発行

準備中です。ご希望の方は…。

〒564 大阪府吹田市豊津町18－8

SNK「NEO·GEOクラブ」会員募集係まで／

「NEO·GEO何でも相談室」平日 PM2：00～PM7：00

(06)338-8188

○スタッフが生であなたの質問にお答えします／

SNK 株式会社エス・エヌ・ケイ

●大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-8号

●東京支店 〒101 東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F

T&E PRESS 番外編

発行 ㈱ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810
TEL 052—773—7770

どもっ!! 天上天下唯我独尊企画開発マンよぴかぱです（うーっむ，なんかヘン）。

5月某日，某所でシステムサコムのマサ斉藤氏と偶然お会いする。

「ウチは先月べーマガの原稿を落としちゃいましてね。ハハハ………」と笑うマサ斉藤氏。

「まあ，私だって似たようなもんで，毎月アブナイ橋を渡っているんですよ。ナハハ………」と同じく笑うボク。

で，あくる日の今日，べーマガ編集部のO川さんよりTEL有り。

「あのお，まだ今月の原稿をいただいてないんですが………」。冷汗がどっと吹き出した。

はたして今月のこの原稿は，無事間に合うのでしょうか？？？

そーゆーわけで，先月予告した〝X68000版『ルーンワース：黒衣の貴公子』の写真ビシバシ掲載〟っつーのは，来月に見送りなのだ。

すまん，許せ!!

★

《今月のお便り》

●祝!! X68000版『ルーンワース：黒衣の貴公子』発売。

やっぱり，T&Eのことを信じていてよかった。友人に「絶対にX68Kには出ない」なんていわれたこともあった。本当にスタッフ一同様には頭が下がる思いです。

発売日などが決定すれば，すぐ予約して必ず買おうと思います。学校でもこの話題でいっぱいです。最高のできでゲームをプレイすることを信じて発売を待とうと思います。

それと『遙かなるオーガスタ』のX68000への移植，よろしくお願いします（必ず買いますから）。

最後になりましたが，スタッフのみなさんカゼなどひかないよう，体をだいじにがんばって下さい（ぼくも発売まで勉強がんばろう！）。

X68000ユーザーに夢をありがとう！ T&ESOFTばんざい!!

岩手県 (P)T.Oくん

▼そんなふうに言っていただけることが，創る側にとっては最大の喜びです。

おかげさまで，X68000版『ルーンワース：黒衣の貴公子』の移植は順調で，発売日も7月13日㈮に決定!! X68000ユーザーのみなさん，さっそく予約してちょんだいね。

もちろん，X68000版『遙かなるオーガスタ』の移植もちゃんとすすめているので安心して欲しいな。

ただX68000は，他の16ビットマシンに比べ，『遙かなるオーガスタ』を移植しにくいハード構成になっているため，移植を担当しているプログラマーがヒイヒイ泣いています。

だけど彼の性格と実力からすれば，そんな問題もクリアして，見事完成させてくれることでしょう。みなさんからの応援のハガキ待ってます!!

★

●T&Eさんのゲームは，『ディーヴァ』『ハイドライド3』を持っていますが，おもしろくなくて，かったるかった。そして今回，X68000に『ルーンワース：黒衣の貴公子』を移植するとのことですが，本当におもしろいのでしょ～か!?

大阪府 植村康史くん

▼う～ん，これぱっかりはなんとも難しい問題だね。つまるところ，T&Eのゲームの波長が，キミの波長と合うかどうかの問題だからねえ。

映画や本でもそうだけど，人それぞれに個性がある限り，1000人のうち1000人が絶賛するような完全なゲームっていうのは，ありえないもんね。

まずは，友達からのウワサや雑誌の紹介記事で，キミの波長に合うゲームかどうか確認してみるといいんじゃないかな。

もちろんボクとしては，キミが気に入ってくれることを信じているよ。

★

●MSX2のアンデッドラインがX68000に移植されるとか？ すごいですねー。X68000は持っていませんが，発売されることには店頭デモを見に行きます！

X68000の画面で動くレオンたちが楽しみです。

福岡県 中村弘恵さん

▼お便りといっしょにイラストまで送ってくれた中村さん，サンクス，サンクス！

それにしても情報が早いなあ。もうそんなことまで知っているんですね。

というわけで，MSX2で発売されたシューティングゲーム『アンデッドライン』が，装いも新たに『幻獣鬼』というタイトルでX68000に登場します。

あのレオンやディノの雄姿，そして森高千里もびっくりのルイカの太股が，ふたたびみんなのもとへ帰って来るんです。

と一ぜんX68000版ということで，ビシバシのチューンナップが施されているのはいうまでもありません。

ん？ はやく画面写真を見せろって？

じつは，この『幻獣鬼』の超・開発途中バージョン（バランスがメチャクチャでビシバシ暴走するやつのこと）が，5月に東京で行われた「第1回パソゲー大会」で，こっそり展示されていたんですよ。

運よく見ることができた人は，友達に思いっきり自慢してくださいね。

ふふふ………でも製品版は，あんなもんじゃないですからね。

まあ，期待してなって!!

★

最新情報

【最新ソフト発売日情報】

●『ルーンワース：黒衣の貴公子』
機　種：X68000
価　格：8,800円（税別）
発売日：7月13日㈮
内　容：従来のRPGに比べて自由度を増したARPG。グラフィックやサウンドが大幅にパワーアップ!!

★

●『幻獣鬼』
機　種：X68000
価　格：未定
発売日：未定
内　容：SSS（ステージ・セレクション・システム）搭載の超絶シューティングゲーム。はっきりいって燃えるぜ！

★

というわけで今月はこれでオシマイ！

来月こそは，X68000版『ルーンワース：黒衣の貴公子』の画面をビシバシ公開するぞっ（忘れなかったら………きっと)!!

▼お便りやイラストの宛先
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810
㈱T&ESOFT　Tプレ番外編係

「じつはハガキの裏の自画像が気に入ったのだな」　岐阜県 (P)Sim



「おもわずキャンディー・キャンディーかと思った（年がバレるなあ)」　愛知県 (P)杉ふらみンゴ



はみんぐばぁど そふと らんど



Humming Bird Soft™ 株式会社エム・エー・シー ハミングバードソフト
〒530 大阪市北区曽根崎2-2-15 TEL.06-315-8255



あなたのMSX2をカビらせるわけにはいかない！

というわけで、MSX2版「ロードス島戦記・福神漬」の開発が始まりました。予価3800円。ディスク1枚の予定。もちろん、FM音源や、ジョイスティック・ジョイパッドに対応してます。発売日は未定。まだ決まってないんです。決まり次第、大袈裟に発表するつもりです。とにかく、おとなしく待っていて欲しい。まだわからないんだ。誰にだってわからないことはある。しかし、**決して期待は裏切らないぜ。MSX2を磨いて待っていろ！**（河）



はいぱー河内 Side

★「ここでやらなきゃ男が廃る(ここでやらなきゃ、おとこがすたる)」とか、「据え膳喰わぬは男の恥（すえぜんくわぬはおとこのはじ)」とか思ったかどうかは別にして、時間だけは確実に流れていて、密かに、モゴモゴと動いていたりする。隠し事が下手なうえに口が軽いので、「六口な河内（むくちなかわうち)」とまで言われたこの私、ハイパー河内が、やっぱり「お漏洩(おもらし)」してしまうのであった。

MSX2ユーザーのあなた！よろこびなさいっ！そうです、MSX2版「ロードス島戦記・福神漬」の開発が始まったんだよぉ〜ん。発売日未定。焦っちゃ駄目。「急いては事をし損じる（せいては、ことをしそんじる)」と言うではないか。落ち着いて待っていてクレヨン。電話で問い合わせてもらっても、わからない事だってあるんです。広告やテレホンサービスでチョコチョコと小出しにしていく予定です。応援してね。

★「関西方面の話題(?)」
①G.Wに、神戸ポートピアランドへ行ってきたのです。アメリカンドックとアイスクリームを注文して、1000円札渡して、お釣りを貰い忘れた私は「マヌー(うっ、死語かも知れない)」です。
②「あほみたい」と呟きながら、BMR（に乗るための待ち行列）を眺めもってサムタイムを吸うてた私は、本質的には臆病なのかも知れない。

☆☆☆　出不精なハイパー河内　☆☆☆

SPACE of “でざいな・あんくん”！
一開発室放浪記一 其の三

開発スタッフ紹介!!今回は音楽担当の石井氏と、プログラマーの吉岡氏の紹介です。



【石井“しゃちょお”修一郎】
- 大阪府大阪市在住：音楽関係全般担当
- 先月紹介の「はみんぐばぁどそふと語録」の“その筋”を社内で使用し始めた張本人である。本人にプロ意識が強いせいか、かなり“その筋”と言う言葉に執着している。所持品に“その筋スティック”(ジョイスティック)などと名付けていることなどからもその様子が伺える。会社や仲間内の宴会のときには 飲み屋の楽器類を占拠して演奏を始めてしまうといった、とんでもないお方でもある。
- 趣味：その筋の人や物を見つけだすこと。
- 好きな言葉：朱に交われば赤くなる。



【吉岡“殺人あらいぐま”加寿彦】
- 大阪府茨木市在住：プログラマー
- 某漫画に登場する“あらいぐま”に性格が酷似していることが彼の名前の由来である。自分より弱いものに対しての傲慢な態度は本家の“あらいぐまくん”を上回るとも言われているが、最近「いじめ」の対象がいないので影を潜めている。現在は某X68Kのソフトの開発担当。彼の事細かな性格を反映してか、かなり細かい仕上がりが期待できる。一見高校生ぐらいに見える外見とは裏腹に数少ない既婚者の一人でもある。
- 趣味：かわいい子をいじめること。
- 好きな言葉：力は正義なり。



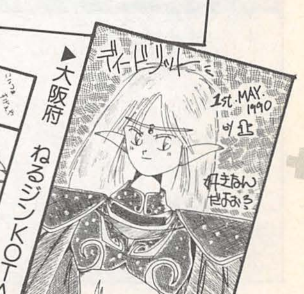
▶京都府 早乙女 淑貴



▶静岡県 汐浜りゅうら



▶宮城県 さとー彩華



▶大阪府 ねるジンKOTA

片隅のコーナー

みなさんお元気ですか？ぼくも元気です。
なにはなくとも、元気がなによりです。
元気が一番、電話は二番、三度のめしより
ゲーム好き。好きこそもののあはれなりけり。
〈小判〉

ビクター音産と読者を結ぶ CROSS MEDIA CLUB No.25

“CROSS MEDIA SOFT”から贈る，音楽ソフトの自信作『MUSIUM 4』シリーズが，発売を開始して半年たちました。今回，『SYSTEM』・『SOUND』といったファミリーを，より楽しんでいただくために『MUSIUM 4』専用データ集が完成しましたので，ここで紹介します。

MUSIUM 4 Vol.2『見逃してくれよ！』6月15日発売 ¥5,200

1．見逃してくれよ！ 加藤 英彦
2．虹の都へ 高野 寛
3．あいにきて・I・NEED・YOU！ 森若 香織
4．Fallin Angel ―嘆きの天使― 渡部 貢
5．パレードしようよ 奥居 香
6．Rhythm Nation James Samuel Harris III/Janet Jackson/Terry Lewis
7．ダンシング・オールナイト もんたよしのり
8．ランナウェイ 井上 忠夫
9．昴 谷村 新司
10．ルビーの指環 寺尾 聡
11．スニーカーぶるーす 筒見 京平
12．長い夜 松山 千春
13．セーラー服と機関銃 来生たかお
14．聖母(アドンナ)たちのララバイ 大森 敏之/John Scott
15．恋におちて ―Fall In Love― 小林 明子
16．CHA-CHA-CHA B.Reitano/B.Roselini/F.Baldoni/F.Reitano
17．別れても好きな人 佐々木 勉
18．奥飛騨慕情 竜 鉄也
19．さざんかの宿 市川 昭介
20．無錫旅情 中山大三郎

★次々に発売される人気アーティストのデータ集！

MUSIUM 4 Vol.3『サザンオールスターズ集』7月6日発売 ¥5,800

気分しだいで責めないで
お願いDJ
思い過ごしも恋のうち
シャ・ラ・ラ
わたしはピアノ
涙のアベニュウ
恋するマンスリーデイ
C調言葉に御用心
My foreplay music
しおりのテーマ
チャコの海岸物語
夏をあきらめて
匂艶 The nightclub
YaYa あの時代を忘れない
ボディスペシャル II
そんなヒロシにだまされて
ミスブランニューディ
メロディ
Bye Bye my love
怪物君の空

MUSIUM 4 Vol.5『松任谷 由実集』発売日未定 価格未定

1．ベルベットイースター
2．あの日に帰りたい
3．12月の雨
4．何もきかないで
5．魔法の鏡
6．やさしさに包まれたなら
7．瞳を閉じて
8．ルージュの伝言
9．かげりゆく部屋
10．ひこうき雲
11．リフレインが叫んでる
12．恋人がサンタクロース
13．ダンデライオン 遅咲きのタンポポ
14．時をかける少女
15．恋はNo-return
16．ハートブレイク
17．Sweet dreams
18．Saturday night zombies
19．ノーサイド
20．Down town boy

MUSIUM 4 Vol.7『山下 達郎』発売日未定 価格未定

1．last step
2．Love space
3．Candy
4．Solid slider
5．Bomber
6．Sparkle
7．愛を描いて
8．夏への扉
9．Love land island
10．Funky flushin
11．My sugar babe
12．Ride on time
13．悲しみのJody
14．高気圧ガール
15．Xマスイブ
16．土曜日の恋人
17．風の回廊
18．新・東京ラプソディ
19．マーマレイド・グッドバイ
20．僕の中の少年

今回紹介したデータ集には，全タイトルとも20曲が，サウンド・ボード用，MIDI音源用のディスク2枚に計40曲として，収録されています。また『3分間アレンジ講座』や『音楽deお遊びセミナー』もVol, 2には，付属品としてありますので，楽しみにしてください。

第1回 アタリとベーマガ読者のコミュニケーション・サロン

ATARI アタリジャパン かわら版

今後，このページではアタリ・リンクスの情報と新作ソフトの紹介を取り上げていきたいと思います。第一回目として今話題のリンクスと近日発売予定の新作ソフトの紹介を…。

世界初カラー液晶ハンディゲーム機リンクスは，開発は米国アタリ社，製造は日本のアタリジャパン，国内販売はムーミンという会社が担当しています。性能については申し分なく，別売りのコムリンクスケーブルを使用すれば，なんと最大8人まで遊べちゃうからオドロキ！またバックライト内蔵なので暗いところでもOKです。また左利きの人のために画面を反転させる機能までついている。

拡大縮小機能

リンクスの拡大縮小機能がここまで凄いとは全然思わなかった。とにかく物凄いスピードで大きさが変わるし，拡大縮小率も半端じゃない。こういうところが自然に使われているので誰もその凄さに気づいてくれない。

スプライト

リンクスのは正確にいうとスプライトではないらしいが，他に呼び方がないのでスプライトと呼んでいる。このスプライトはアーケードやパソコンを含めても敵なしである。スプライト最大で横169ドット×縦無限大。

画面横が160ドットだから画面をはみ出してしまう。縦無限大というのは良く分からないと思う。つまり背景が全てスプライトで描けるということです。

そのスプライトの例を上げればゲーツオブゼンドコンというシューティング・ゲームで中型キャラの戦車を，ためられるだけためて30数台を1つに重ねても，ちっともちらつくようすはなくウエイトもかからない。これもまた全く評価されてなくて悲しい。他にも，途中のボスが心臓(！)で，最初は自機と同じくらいの大きさで鼓動しているわけだが，鼓動と共に段々大きくなる様はかなりのショックを受ける。撃てば縮んでゆくのだが，ほっとくと2画面ぐらいの大きさに膨らんでそこら辺で押し潰されてしまう。この場面は本当にリンクスの機能を見せつけられて圧巻される。

ニューゲーム情報

皆さんアーケードゲームでご存じのブロックパズルゲームの決定版

クラックス

続いてお馴染み

MS.パックマン

そして期待の新作

スライムワールド

このスライムワールドはマルチプレイヤーゲームで内容は詳しく言えないけど，ゲームの世界の中にすんなり入って行けると言うか，引きずり込まれる面白さを持っている。『ちょっとやってみるか。』が，1時間ぐらい平気で過ぎている。そんなソフトだ。是非とも友達とプレイしてほしい。

これからもどんどん紹介していくから，ちゃんとチェックしてね。

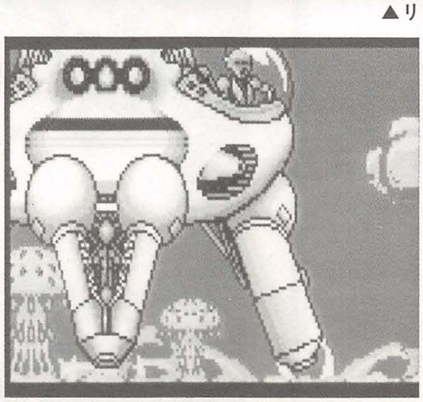
お手紙ください

〒140 東京都品川区南品川2－3－6
第7小池ビル6階 (03) 450-7111
アタリジャパン　担当　梅岡まで

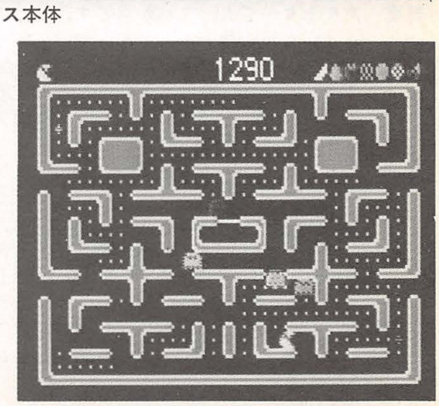
★



▲リンクス本体



▲スライムワールド



▲MS. パックマン

キング CAM ニュース

〒112 東京都文京区音羽2－2－2
キングレコード株式会社
映像事業本部

SLでリフレッシュ! ますます快調コナミレーベル

KONAMI



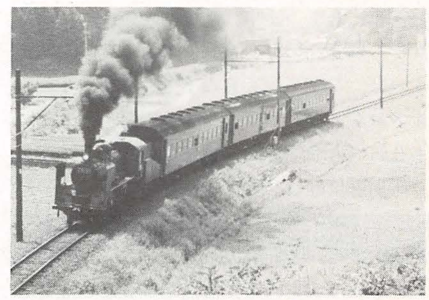
▲SLにビデオカメラを向けるミッシェル古川

ゴールデンウィークに我々コナミレーベル・スタッフはＳＬの動態保存で有名な，静岡県の大井川鉄道に行ってきました。なぜ大井川鉄道なのかというと，矩形波倶楽部のミッシェル古川とディレクターのパチンカー大槻こと私が“隠れ鉄道マニア”(ミッシェルはＳＬマニア）だったからなのです。

４月27日の深夜に車で東京を出発し，翌朝ＳＬの機関庫に到着しました。さっそくミッシェルはビデオのセッティングを始め，私は写真を撮り始めました。その写真がこれなわけです。

天候にも恵まれ，好きなＳＬのビデオや写真を撮りまくったスタッフは日頃の疲れも吹き飛んでしまったようです。ミッシェルは「今回のツアーはＳＬも天気も良くて満足しています。心身共にリフレッシュできたので，今後の作曲活動にもますます力が入りそうです。これからもコナミレーベルをよろしく!」と語っていました。

この大井川鉄道には４台のＳＬが走っています。シーズンになると列車も増発されるので，興味のある方はぜひ一度行ってみてください。



▲力走する蒸気機関車

ミス・リリア杉本理恵ちゃん 初レコーディング速報

先日ルミネホールでの「リリア・グランプリ」でグランプリに輝いた杉本理恵ちゃん。その彼女が，７月21日発売のデビュー・ミニ・アルバム「ＬＩＬＩＡ」のレコーディングに突入しました。慣れないレコーディングでとまどい気味の理恵ちゃんに,無理矢理インタビューしちゃいました。

――今回，初めてレコーディングしたわけだけど，どうだったの？

理恵ちゃん（以下，理恵と省略）：自分の声にエコーがかかってたりするんですけど，お風呂みたいでおもしろかったです(笑)。

――やっぱり緊張しましたか？

理恵：はい，たいへんでした。

――ところで学校には（堀越学園）もう慣れた？

理恵：あんまり…でも，これからです。

――そういえば宿題とかちゃんとやってる？

理恵：…………………。

と，ここでインタビューは打ち切りになりました。(最後の質問が良くなかったのでは…とスタッフ一同)「これにこりずに，またインタビューよろしくね」とささやきながら，私はスタジオを追い出されたのでした。



▲理恵ちゃんからのメッセージだぞ～

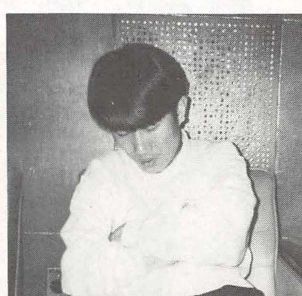
Falcom PERFECT COLLECTION Ys, YsII レコーディング快調!

いよいよＣＤの発売も近くなり，レコーディングの方も盛り上がってまいりました（時間がなくてあせっている）。てなわけで，スーパー・アレンジ・バージョンのレコーディングのもようをディレクターである，私“ヌカロク”内田がお伝えして行きましょう。

今回，アレンジには角松敏樹ＢＡＮＤのキーボードとして活躍中の林　有三を迎え,「Ｙｓ」のサウンドをブラック・コンテンポラリー風に仕上げてみました。途中オペレーターの久保氏が何を思ったのか，突然パンツ一丁になってしまうというハプニングもありました。(本人は「機材の熱がすごくて…」と弁明をしてはいましたが…)まあ，とにかく楽しいレコーディングでした。絶対に聴いてくださいね。次回はJ.D.K.バンドのレコーディングのもようをお伝えしようと思います。



▶機材の熱がすごくて…



▲オレが林　有三だ!

ポリスターDATAMインフォメーション

㈱ポリスター 〶107 東京都港区南青山5-1-2 青山エリービル ☎03-406-8161

～スーパーリアル麻雀スペシャル～

夏休み“みつめていいよ”フェスティバル

・あの「みつめていいよ」の“増刊号”が7月25日に発売決定！今度はナントCD3枚組だ!!そこで発売を記念してイベントをやっちゃおうということで，つぎの応募要領をよーく読んでドシドシ応募してくれ！当日はテレカ販売，VIDEO上映，クイズ大会，SR麻雀P4の新キャラクター発表等を予定！参加するっきゃない!!

・会場　千代田公会堂（東西線・都営新宿線九段下駅下車）

・日時　7月29日(日) 13時開場
14時開演

・申込方法　往復ハガキに①住所・②氏名・③年齢・④職業・⑤CD，VIDEOの感想・⑥SR麻雀P4に何を期待しますか，を書いて
〶107 東京都港区南青山5-1-2
青山エリービル6F ㈱ポリスター
夏休み“みつめていいよ”フェスティバルMB係宛にお送り下さい。

◎抽選で900名様を御招待します。

・内容
1. VIDEO・“はじめまして”上映予定
2. SR麻雀P4の新キャラクター歌と発表会
3. クイズ大会
4. SR麻雀P4のキャラクター設定展示予定

※当日，会場内にてSR麻雀のテレカ4枚組（豪華ケース付）を特別価格5,000円にて販売します。

7月10日消印有効！

葉書のかきかた

返信用	往信用裏面
住所 氏名	①住所 ②氏名 ③年齢 ④職業 ⑤CD・VIDEOの感想 ⑥SR麻雀P4に何を期待しますか？

はじめまして

PSVZ-1001〈VHS/ステレオHiFi/カラー/30分〉
税込 5,800円



SETA VISUAL WORKS SCENE ONE

VHS：W38V-7006
税込 3,914円



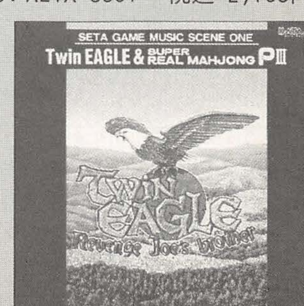
みつめていいよ

CD：H28X-10012　税込 2,884円
MC：X24X-3512　税込 2,472円



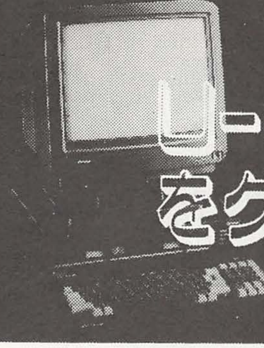
SETA GAME MUSIC SCENE ONE

CD：H24X-10001　税込 2,472円
MC：X21X-3501　税込 2,163円



中古パソコン機器

U-com Buyer's Guide



U-comでキミのパソコン・システムをグレード・アップしよう！

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，U-Com (Used Computer＝中古パソコン機器) を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見かた

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンター，ワープロ，ゲーム基板，その他の項目にわけてあります。

各項目は，それぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，附属品の有無が表示されています。

程度については，

1：マニア向け部品取り程度
2：実動品だが外観は下程度
3：完動，外観は中程度
4：完動。外観は上
5：極上。新品同様品

といった，大まかな目やすで数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がおられるので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していさます。

(編集部)

パソコン本体

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-9801RA21	325,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
PC-9801RA2	318,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ソフトクリエイト横浜店
PC-9801RA21	310,000円	有	有	有	有	5		フォーネクストハード館
PC-9801RA2	308,000円	有	有	有	有	5	税込，メーカー保証，無記入	㈱ナニワ電機
PC-9801RA2	270,000円	有	有	有	有	5	2台有り	フォーネクストハード館
PC-9801ES2	268,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
PC-9801LX2	265,000円	有	有	有	有	5	税込，ほとんど使用せず	㈱ナニワ電機
PC-9801RS21	265,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
PC-9801RS21	240,000円	有	有	有	有	5		フォーネクストハード館
PC-9801RX21	233,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
PC-9801LV21	220,000円	有	有	有	有	5	外付5"2HD2ドライブ，充電パック・テンキー，マウス付	ソフトショップラム
PC-9801LV22	220,000円	有	有	有	有	5	新品	ICランド・キタジマ
PC-9801RX2	219,000円	有	有		有	4	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ98BOX
PC-9801LV22	218,000円	有	有	無	有	4	税込	㈱ナニワ電機
PC-9801N	200,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ソフトクリエイト横浜店
PC-9801RX2	199,800円	有	有	有	有	5	展示品	㈲リードコナン
PC-9801LV22	198,000円	有	有	有	有	5		㈲相沢時計店
PC-9801RX21	198,000円	有	有	有	有	5		フォーネクストハード館
PC-9801RX2	198,000円	有	無	有	有	4		㈱マイコンランド
PC-9801N	195,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
PC-98DO	194,000円	有	有	有	有	5	展示品処分	T－ZONE大宮店
PC-9801VX2	188,000円	有	無	有	有	4	展示品	㈱マイコンランド
PC-9801VX21	180,000円	無	無	有	有	4		㈲リードコナン
PC-9801VX21	178,000円	無	無	無	有	4		フレックス四日市
PC-98DO	178,000円	有	有	有	有	5	展示品処分	ICカプセル
PC-9801LV22	178,000円	有	無	無	無	3		㈱ソフトクリエイト横浜店
PC-9801LV21	178,000円	有	有	有	有	5	在庫処分	T－ZONE大宮店
PC-9801VX21	175,000円	有	無	無	有	4		㈱SRGスタンバイ東京店
PC-98DO	175,000円	有	有	有	有	4	税込	㈱ナニワ電機
PC-9801VX21	169,000円	有	無	有	有	4		メディア旭川
PC-9801VX2	165,000円	有	無	無	有	4		㈱SRGスタンバイ東京店
PC-9801UV11	162,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
PC-9801VM21	160,000円	有	無	無	有	3		㈱コバルマシンOAショップアクソン
PC-9801LV21	160,000円	有	無	無	有	4		㈱ソフトクリエイト横浜店
PC-9801LV21	158,000円	有	無	無	有	4		フレックス四日市
PC-9801CV21	148,000円	有	無	有	有	5		パソコンショップコムライン
PC-9801LV21	148,000円	有	無	有	有	4	税込，CPUボード，カバー交換済	㈱ナニワ電機
PC-9801VM21	145,000円	有	無	無	有	4		㈱SRGスタンバイ東京店
PC-9801VM2	142,000円	有	無	有	有	4		メディア旭川
PC-9801UV2	138,000円	有	無	無	無	3	RAM640KB	㈱ソフトクリエイト横浜店
PC-9801VM2	138,000円	有	無	有	有	4	3ケ月保証	中京マイコン㈱
PC-9801VM2	135,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
PC-9801VM2	130,000円	有	無	無	有	3		㈱マイコン・スクウエア・アライ
PC-9801LV21	129,000円	有	有	有	有	5		㈲石田電器
PC-9801UV2	128,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
PC-9801VM2	128,000円	有	無	無	有	3		㈱SRGスタンバイ東京店
PC-9801VM2	128,000円	有	有	有	有	4	640フルメモリ	㈱ユーバース神戸店
PC-9801VM2	118,000円	有	無	無	無	3		㈱ソフトクリエイト横浜店
PC-9801U	99,800円	有	有		有	3	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ98BOX
PC-9801F2	89,800円	有	有		有	3	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ98BOX
PC-9801M2	88,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
PC-9801VF2	78,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
PC-9801E	75,000円	有	無	無	有	4	640KB，マウス=IMB I／F，第2付	㈲ダイナックス
PC-9801F2	60,000円	有	無	無	無	3	640KB，増設済	メディア旭川
PC-9801VF2	60,000円	有	無	無	有	5	256KB	フォーネクストハード館
PC-9801F2	55,000円	有	無	無	有	3		㈱野島電気商会
PC-9801U2	52,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
PC-98LT	50,000円	有	無	有	有	5	ソフト付	ICランド・キタジマ
PC-98XA	50,000円	有	無	無	有	5		フォーネクストハード館
PC-9801F	48,000円	有	無	有	有	4	256K	パソコンショップコムライン
PC-9801F2	48,000円	有	無	無	有	3	税込，メモリー384KB	㈱ナニワ電機
PC-9801F2	48,000円	有	無	無	有	5	128KB，3台有り	フォーネクストハード館
PC-9801VF2	45,000円	有	無	無	有	3	5インチ，2DD，メモリ384K	コムイン浜松店
PC-9801E	38,000円	有	無	無	有	3	漢ROM，ディスクI／F，マウスI／F付	㈱マイコン・スクウエア・アライ
PC-98XA／1	33,000円	有	有	有	有	3		㈱OAシステムプラザ
PC-9801(＋01)	25,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
PC-9801E	25,000円	有	無	有	有	3		㈱野島電気商会
PC-8801VA2	128,000円	有	無	無	有	4	税込	㈱ナニワ電機
PC-8801MCmodel2	118,800円	有	有	無	有	5	新同	㈱マイコンランド
PC-8801FA	89,000円	有	無	無	有	4	サウンドボードII付	コムイン浜松店
PC-8801VA	88,000円	有	無	有	有	4	税込	㈱ナニワ電機
PC-8801MA	85,000円	有	無	有	有	4	税込	㈱ナニワ電機
PC-8801MA2	79,800円	有	有	有	有	4		㈱メディアショップハイランド
PC-8801mkIISR	79,800円	有	有		有	3	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ98BOX
PC-8801MA2	78,000円	有	有	無	有	4		㈱サンマックス
PC-88VA	72,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
PC-8801MA	70,000円	有	無	無	有	4		㈲マイクロアーツ
PC-8801FE	68,000円	有	有	有	有	3		FM―LAB釧路
PC-8801FE	60,000円	有	有	有	有	5	ゲームフリムゾンII純正付	㈱マイコンショップ西神戸
PC-8801FH／30	59,800円	有	無	無	有	4		フレックス四日市
PC-8801FH／30	59,800円	有	有	有	有	4		㈱メディアショップハイランド
PC-8801MH	58,000円	有	無	無	有	4	3ケ月保証	中京マイコン㈱
PC-8801FH／30	58,000円	有	無	無	有	4		㈲マイクロアーツ
PC-8801mkIISR	58,000円	有	無	有	有	3		FM―LAB釧路

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-8801FE	58,000円	無	無	無	無	3		FM—LAB釧路
PC-8801mkIISR 30	58,000円	無	無	無	無	3		(有)リードコナン
PC-8801MR	55,000円	有	無	無	有	3		(株)野島電気商会
PC-8801FE	55,000円	有	無	有	有	4		(有)マイクロアーツ
PC-8801MR	54,800円	有	有	無	有	3		(株)メディアショップハイランド
PC-8801FR	49,800円	有	有	無	有	3		(株)メディアショップハイランド
PC-8801mkIIFR	49,800円	有	有	無	有	4	税別	(株)ユーバース京都店
PC-8801mkIISR/30	49,000円	有	無	有	有	4	3ケ月保証	中京マイコン(株)
PC-8801FE	48,000円	有	有	有	無	4	展示品, メーカー保証書	パソコンショップコムライン
PC-8801mkIIMR/30	48,000円	有	無	有	有	5	2台有り	フォーネクストハード館
PC-8801FR/30	47,000円	有	無	無	有	3		(有)マイクロアーツ
PC-8801mkIISR/30	45,000円	有	無	有	有	4		フレックス四日市
PC-8801mkIIFR	45,000円	無	無	無	無	3		ホビー・スペースコスモス
PC-8801mkIIFH/30	45,000円	有	無	有	有	5		フォーネクストハード館
PC-8801FR-20	38,000円	無	無	無	無	3		(株)野島電気商会
PC-8801mkII/30	30,000円	無	無	無	無	4		ジャスコ(株)岡崎店パソコンフロアー
PC-8801mkII/30	28,000円	有	無	無	有	3		(株)野島電気商会
PC-8801	6,000円	有	無	無	有	3		(有)石田電器
PC-8001	3,000円	無	無	無	無	2		FM—LAB釧路
PC-6001	3,000円	無	無	無	無	2		FM—LAB釧路

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-286LS	298,000円	有	有	有	有	5		(株)ユーバース
PC-286LS-STD	288,000円	有	有	有	有	5		(有)ダイナックス
PC-386M	265,000円	有	有	有	有	5		(株)ユーバース
PC-286-LS-STD	248,000円	有	無	有	有	5	3ケ月保証	(株)コムネット
PC-286NOTE-F	200,000円	有	有	有	有	5	RAMドライブカードセットで	(株)ユーバース
PC-286V-H20	198,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	(株)コンピュータバンク
PC-286U-H20	188,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	(株)コンピュータバンク
PC-286UF	180,000円	有	有	有	有	5	新品	イヨ電子
PC-286VF-STD	178,000円	有	有	有	有	4	展示品処分	T—ZONE大宮店
PC-286Vmodel O	175,000円	有	無	有	有	4	税別	(株)ユーバース京都店
PC-286-H40	168,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	(株)コンピュータバンク
PC-286VF	168,000円	有	有	有	有	5		(株)マイコンランド
PC-286LE	158,000円	有	有	有	有	5		フレックス四日市
PC-286V	128,000円	有	無	無	有	4		FM—LAB釧路
PC-286-STD	118,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	(株)コンピュータバンク

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
X68000EXPERTセット	305,000円	有	有	有	有	5	CZ-603Dとセットで	(株)ユーバース
X68000EXPERT+CZ-602D	300,000円	有	有	有	有	5		イヨ電子
X68000EXPERT HD	298,000円	有	有	有	有	5	新品同様品	(株)OAシステムプラザ
X68000PROセット	265,000円	有	有	有	有	5	CZ-603Dとセットで	(株)ユーバース
X68000EXPERT	228,000円	有	有	有	有	4		(株)OAシステムプラザ横浜店
X68000ACE HD	198,000円	有	有	有	有	4		(株)OAシステムプラザ横浜店
X68000PRO	198,000円	有	有	有	有	5	展示品	(有)リードコナン
X68000PRO	182,000円	有	有	有	有	4		(株)OAシステムプラザ横浜店
X68000	178,000円	有	有	有	有	5		フォーネクストハード館
X68000	148,000円	有	無	有	有	3	CZ-6BE1付	(株)OAシステムプラザ横浜店
X1twin	62,800円	有	有	有	有	5		メディア旭川
X1turboIIセット	59,000円	有	無	無	無	3		コムイン浜松店
X1turboZII	55,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	(株)コンピュータバンク
X1turboZ	52,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	(株)コンピュータバンク
X1turboIII	49,800円	有	無	有	有	5		(株)ユーバース
X1turboZ	45,800円	有	無	無	有	4	税別	(株)ユーバース京都店
X1turboZ	45,000円	有	無	有	有	3	3ケ月保証	(株)コムネット
X1turboIII	44,800円	有	有	有	有	4		メディア旭川
X1turboIII	40,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	(株)コンピュータバンク
X1turboZ	40,000円	有	無	無	有	3	3ケ月保証	(株)コムネット
X1turbo/30	38,000円	有	無	有	有	4	ソフト3本付	(株)ユーバース神戸店
X1turboII	35,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	(株)コンピュータバンク
X1turbo/40	35,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	(株)コンピュータバンク
X1turbo/40	30,000円	有	無	無	有	3		(株)コパルマシンOAショップアクソン
X1twin	29,800円	有	無	無	有	4	X1twin, 2ドライブ仕様	中京マイコン(株)
X1G/30	29,800円	無	無	無	無	4	1台限り	(株)ユーバース
X1turbo/40	29,000円	有	無	無	有	4		(有)石田電器
X1twin	28,000円	有	有	有	有	5		(株)OAシステムプラザ横浜店
X1turbo/10	28,000円	無	無	無	有	3		(株)コパルマシンOAショップアクソン
X1turbo/40	25,000円	有	無	無	無	3		(株)コパルマシンOAショップアクソン
X1G/30	23,000円	有	無	有	有	4	X1入門機	(有)マイクロアーツ
X1D	10,000円	有	無	有	有	2		(株)野島電気商会
X1G/10	10,000円	有	無	有	有	3		コムイン浜松店
X1CS	7,800円	無	無	無	無	4		(有)相沢時計店
X68000ACE	130,000円	有	無	無	有	4		(株)コパルマシンOAショップアクソン
MZ-2500	69,800円	有	有		有	3	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ98BOX
MZ-80K2セット	25,000円	有	無	無	有	3	プリンター, I/O BOX, テープソフト多数セットで	(株)ユーバース
MZ-2000	10,000円	無	無	無	無	3		(株)マイコン・スクウエア・アライ

SONY

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
HB-F900	58,800円	有	無	有	有	4	MSX2, 2ドライブ	(有)マイクロアーツ
HB-F1	11,800円	無	無	無	有	3	MSX2	(有)マイクロアーツ

東芝

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
J3100GX-021	368,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	(株)コンピュータバンク
J-3100SS	143,000円	有	有	有	有	5		マイコンショップパートナー
J3100SS-001	128,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	(株)コンピュータバンク
J3100SL-002	98,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	(株)コンピュータバンク

松下

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FS-A1F	23,800円	無	無	無	無	3	MSX2, 本体のみ	(有)マイクロアーツ

日立

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ベーシックマスターLEVEL3	30,000円	有	無	無	有	3	CRT, FDD, プリンター, ソフト付	マイコンショップパートナー

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FMR70HD	470,000円	有	無	有	有	5	ソフト付	ICランド・キタジマ
FM TOWNS	378,000円	有	有	有	有	5	モデル2Fフルセット	(株)ユーバース
TOWNS 2/Sセット	338,000円	有	有	有	有	5	展示品	(有)リードコナン
FM77AV	298,000円	有	有		有	3	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ98BOX
FM-TOWNS/2セット	268,000円	有	有	有	有	5	展示品処分	ICカプセル
FM TOWNS-2F	268,000円	有	有	有	有	4	セット限定	(株)サンマックス
FM TOWNS-2	238,000円	有	有	有	有	4	セット限定	(株)サンマックス
FM TOWNS/2F	205,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	(株)コンピュータバンク
FM TOWNS/2	188,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	(株)コンピュータバンク
FM TOWNS/1	158,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	(株)コンピュータバンク
MB25425	85,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	(株)コンピュータバンク
FM-77AV2	48,000円	有	無	無	有	3		(株)野島電気商会
MB25420	45,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	(株)コンピュータバンク
FM77AV40	39,800円	有	無	有	有	3	税別	(株)ユーバース京都店
MB25410	38,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	(株)コンピュータバンク
FM77AV2	35,000円	有	有	有	有	5	税込, 1回使っただけ!	(株)ナニワ電機
FM77AV20-2	32,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	(株)コンピュータバンク
FM77AV2	32,000円	有	無	有	有	3		FM—LAB釧路
FM77AV2	26,800円	有	無	有	有	5		メディア旭川
FM77AV20-1	25,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	(株)コンピュータバンク
FM-77D2	25,000円	有	無	無	無	2		(株)野島電気商会
FM77AV2	25,000円	有	無	無	有	4		ホビー・スペースコスモス
FM77AV40	25,000円	有	無	有	有	4		(株)ソフトクリエイト横浜店
FM-77D2	20,000円	有	無	無	無	3		FM—LAB釧路
FM-8	8,000円	有	無	有	有	3		FM—LAB釧路
FM-7	7,000円	無	無	無	無	3		FM—LAB釧路
FM-NEW7	7,000円	無	無	無	無	3		FM—LAB釧路

ディスプレイ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
N5913L	79,800円	有	有	有	有	5		(株)OAシステムプラザ横浜店
N5913	64,800円	無	無	無	無	3		(株)OAシステムプラザ横浜店
KD-863G	59,800円	有	有	有	有	4	限定	(株)サンマックス
N5921	28,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	(株)コンピュータバンク
N5921	9,800円	有	無	有	有	4	ハイレゾモード専用モノクロディスプレイ	(株)OAシステムプラザ
PC-TV454	74,000円	無	無	有	無	4	リモコンなし	(株)OAシステムプラザ横浜店
PC-KD862	55,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	(株)コンピュータバンク
PC-KD871	55,000円	有	有	有	有	5		(株)OAシステムプラザ
PC-KD861	50,000円	有	有	有	有	4	展示品処分	T—ZONE大宮店
PC-KD862	45,800円	無	無	無	有	4		フレックス四日市
PC-KD863S	45,000円	有	無	有	有	3	3ケ月保証	(株)コムネット
PC-KD852	40,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	(株)コンピュータバンク
PC-KD551	40,000円	無	無	無	有	3		(株)コパルマシンOAショップアクソン
PC-KD852	30,000円	無	無	無	有	3	0.39アナログカラー	(有)ダイナックス
PC-8853	29,800円	無	無	無	有	3	税別, デジタル, 4000文字	(株)ユーバース京都店
PC-8853	28,000円	無	無	無	有	3	デジタルディスプレ	(株)マイコンショップ西神戸
PC-6042	10,000円	無	無	無	無	3	200ライン, カラー	ジャスコ(株)岡崎店パソコンフロアー

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-286CD	45,000円	無	有	無	有	3		(株)OAシステムプラザ

加賀電子

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
KS14R201S	18,000円	無	無	無	有	3	PC用, 2000文字	フレックス四日市

三洋

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CMT-145L	25,000円	無	無	無	無	3	400ラインデジタル	パソコンショップコムライン

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CU-21CD GY	84,800円	有	有	有	有	4		(株)OAシステムプラザ横浜店
CU-14FA	28,000円	有	無	有	有	3	77AV・MSX用	(有)マイクロアーツ
MD12P2	25,000円	有	有	有	有	5	高解12インチモノクロ	(有)ダイナックス
CU-14G	21,000円	有	無	無	有	3	X1用カラー	(有)マイクロアーツ
CU-14FA	19,800円	無	無	無	無	2	21Pアナログ	(株)OAシステムプラザ横浜店
MD-12P1	18,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	(株)コンピュータバンク
MD-12P1	12,800円	無	無	無	無	2	400ライン, モノクロ	(株)OAシステムプラザ横浜店
12M-18B	3,800円	無	無	無	有	4		(有)石田電器
CZ601D-BK	68,000円	無	無	無	有	4		(株)コパルマシンOAショップアクソン
CZ-830D-B	50,000円	有	無	有	有	3	3ケ月保証	(株)コムネット
CZ-870DB	39,800円	有	有	有	有	5	新品	(株)OAシステムプラザ
CZ-850DE	39,800円	有	無	有	有	4	TV付, 200/400ライン	(株)ユーバース神戸店
CZ-820DB	21,800円	有	有	有	有	5	TVチューナー付, デジタル	(株)OAシステムプラザ横浜店
CZ-820DB	18,000円	無	無	無	有	3		(株)OAシステムプラザ
MZ-12P1	4,800円	無	無	無	有	4		(有)石田電器

東映通商

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FTC-1208	35,000円	有	無	無	無	3	400ライン, デジタルRGB, カラー, ドットピッチ0.28 12インチ	ジャスコ(株)岡崎店パソコンフロアー

トムソン

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
4475N	40,000円	無	無	無	有	3		ＩＣカプセル

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FM DPC631D	110,000円	有	無	有	有	5		ＩＣランド・キタジマ
FM DPC432	58,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
FM DPC433	58,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
FMT DP531	52,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
FM DPC431	45,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク

ロジテック

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
K102A	9,700円	有	無	無	無	3	200ライン,デジタル白黒	パソコンショップコムライン

フロッピー・ドライブ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-8881	42,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
PC-9881	42,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
PC-98H51L	42,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
PC-8881	35,000円	無	無	無	無	4	8インチドライブ	ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
PC-9831-4W	28,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
PC-8831-MW	24,800円	有	無	有	有	4		㈱ＯＡシステムプラザ
PC-8881	22,000円	無	無	無	有	2	ケーブルのみ,I/Fなし	㈱野島電気商会
PC-80S31	9,700円	有	無	無	有	3	PC-8001,接続用IFP付	パソコンショップコムライン

ＩＯデータ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PFD-8E	38,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク

アクセル

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FDC-54	45,000円	有	無	無	有	4	2HD/2DD両用	㈱マイコン・スクウエア・アライ

ＣＴＳ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
HDαmini FM40	93,000円	有	有	有	有	5	ハードディスク40MB,FM TOWNS,FR用	㈱ユーバース

ＳＨＡＲＰ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CZ-503F	28,000円	有	有	有	有	5		㈲石田電器
MZ-1F07	20,000円	無	無	無	有	3		㈱マイコン・スクウエア・アライ
CZ-503F	11,000円	有	無	有	有	3	X1シングルドライブ	㈲マイクロアーツ
CZ-53F	9,000円	無	無	無	無	3	X1ツイン用ドライブ	㈲マイクロアーツ
CZ-52FE	6,800円	無	無	無	無	3	X-1F20用内蔵増設ドライブ	㈱ユーバース神戸店

日立

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
AD-3635	9,800円	無	無	無	無	3	8インチFDDユニット,ベーシックマスター1600シリーズ用	中京マイコン㈱

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FM HD-411	118,000円	有	無	無	有	4		ＦＭ―ＬＡＢ釧路
FM FD-521	80,000円	有	有	有	有	4	1MB	ＦＭ―ＬＡＢ釧路
MB27611	35,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク

ランドコンピュータ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
LDS-5UV	33,000円	有	無	無	有	3	HD,DD自動切替ディスク	㈲ダイナックス

ロジテック

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
LFD-590	52,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
LFD-880	42,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク

プリンター

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-PR801	198,000円	有	有	有	有	5	フルカラーイメージプリンタ,新同品	㈱ユーバース神戸店
PC-PR201H2	95,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
NM-9700	85,000円	有	有	有	有	5		ソフトショップラム
PC-PR201HC	75,000円	有	無	無	有	4		㈱野島電気商会
NM-9900	75,000円	有	無	無	有	4	3ケ月保証,第二水準,トラクターユニット,カラユニット	㈱コムネット
NM-9900	65,000円	有	無	無	有	4	3ケ月保証,第二水準	㈱コムネット
PC-PR150V	59,800円	有	無	有	有	4		㈱ＯＡシステムプラザ横浜店
PC-PR201	59,800円	有	有		有	3	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ98BOX
PC-PR150V	58,000円	有	無	無	無	2	カットシートフィーダ付	㈱ＯＡシステムプラザ横浜店
PC-PR202	55,000円	有	有	有	有	5		ソフトショップラム
PC-PR201	48,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
NM-9400S	30,000円	有	無	有	有	4	136ケタ	ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
PC-VC101	29,800円	有	有	有	有	4	カラービデオコピー	㈱ＯＡシステムプラザ
NM9200	10,000円	無	無	無	無	3		コムイン浜松店
NK-3618	8,800円	無	無	無	無	3	16ドット,インパクト,2水なし	パソコンショップコムライン
PC-8822	8,800円	無	無	無	無	3	16ドットインパクト,2水なし	パソコンショップコムライン
PC-8821	2,800円	無	無	無	有	3		㈲石田電器

ＥＰＳＯＮ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
VA-3000	79,800円	有	無	無	有	3	フルカラービデオプリンター	㈱ＯＡシステムプラザ横浜店
HG-2550	50,000円	有	無	有	有	4		ＩＣカプセル
VP-135K	48,000円	有	無	有	有	4	トラクタフィーダ付	㈲ダイナックス
PC-PR130K	40,000円	有	無	無	有	3		メディア旭川
VP-85K	38,000円	有	無	無	有	4	シートフィーダ付	㈲ダイナックス
VP-130K	25,000円	無	無	有	有	3		コムイン浜松店

キャノン

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
BJ-130	128,000円	有	有	有	有	5	展示品処分	ＩＣカプセル

グラフテック

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MD-3300	65,000円	有	無	無	有	3	プロッター	㈱ＳＲＧスタンバイ東京店

ＳＨＡＲＰ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
IO-730	128,000円	無	有	無	無	3		㈱ＯＡシステムプラザ
CZ-6PV1	98,000円	有	有	有	有	5	カラーイメージプリンタ,X68000・X1turbo用	中京マイコン㈱
MZ-1P29	69,000円	有	有	有	有	5		㈲石田電器
CZ-8PC4	59,800円	有	有	有	有	5	税別	㈱ユーバース京都店
CZ-8PK8	59,800円	有	有	無	有	4		㈱ＯＡシステムプラザ
CZ-8PK5	44,800円	有	有	有	有	5		メディア旭川
CZ-8PC2	27,000円	有	無	無	有	3	熱転写カラー	㈲マイクロアーツ
MZ-1P17	26,800円	有	有	有	有	5		メディア旭川
MZ-1P17	25,800円	無	無	有	無	3	24ピン漢字プリンタ	㈱ＯＡシステムプラザ横浜店
CZ-8PC2	25,000円	有	無	無	有	3	3ケ月保証	㈱コムネット
MZ-8BP5	10,000円	無	無	無	有	3		㈱マイコン・スクウエア・アライ
MZ-1P07	7,800円	無	無	無	無	5		メディア旭川

スター精密

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CR-3415CL	69,800円	有	有	有	有	4	税別	㈱ユーバース京都店
AR-2415	35,800円	有	無	有	有	4	24ピン,漢字プリンタ	㈱ＯＡシステムプラザ横浜店
AR-2415	35,000円	有	無	無	有	3		コムイン浜松店

セイコー

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
GP-550E	9,800円	有	無	無	有	3	PC用	フレックス四日市

ＳＯＮＹ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
HBP-F1	28,000円	有	有	有	有	5		ソフトショップラム

松下

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FS-PW1	22,000円	有	有	有	有	4	税別	㈱ユーバース京都店
FS-PW1	21,000円	有	無	有	有	3	MSXワープロプリンター	㈲マイクロアーツ

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FM PR-355	140,000円	有	無	有	有	5		ＩＣランド・キタジマ
FM-PR355	69,800円	有	有	無	有	4		㈱ＯＡシステムプラザ
FM PR-204B	59,800円	有	有	有	有	5	新品	ＦＭ―ＬＡＢ釧路
MB27406	5,800円	有	無	無	無	2	9ピン	㈱ＯＡシステムプラザ横浜店
MB22450	3,000円	有	無	有	有	2	FM-Xインターフェース	ＦＭ―ＬＡＢ釧路

ブラザー

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
M-1024II/F	39,800円	有	有	有	有	5	FM用,新品	㈱ＯＡシステムプラザ
M-1024/IIF	32,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱コンピュータバンク
M1024P	28,000円	有	無	無	無	5	第2漢ロムなし	パソコンショップコムライン
M-1009	7,800円	有	無	無	有	4	PC用	フレックス四日市

ローランド

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
LTX-120	200,000円	有	有	有	有	5	サーマル,プロッター	マイコンショップパートナー

ワープロ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PWP-70R	145,000円	有	有	有	有	5		マイコンショップパートナー
文豪3M一式	118,000円	有	無	有	有	4	N5154-34付	フレックス四日市
PWP50HA	80,000円		有		有	3	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ98BOX
文豪ミニ5H	60,000円	有	無	有	有	4		㈱マイコンランド
PWP-FD1	4,800円	有	有	有	有	4	文豪ミニ5用,増設ドライブ	㈱ＯＡシステムプラザ

三洋

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
SWP340	89,800円	有	有		有	3	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ98BOX

ＳＨＡＲＰ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
WDA800	170,000円	有	有	有	有	5	開梱品	イヨ電子
WD-5000	150,000円	有	無	無	有	4		㈱コバルマシンOAショップアクソン
WD-A710	135,000円	有	有	有	有	5		マイコンショップパートナー
WV-500+WV01FD	49,800円	有	有	有	有	5	ノートワープロ	㈲相沢時計店

東芝

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
RUPO-95F	98,000円	有	有	有	有	5		㈲相沢時計店

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
OASYS 30SX	145,000円	有	有	有	有	5		マイコンショップパートナー
OASYS 30LX	126,000円	有	有	有	有	5		マイコンショップパートナー
OASYS 30LX	118,000円	有	有	有	有	5		㈱コバルマシンOAショップアクソン
OASYS 30LS-J	118,000円	有	有	有	有	5	展示品	㈲リードコナン
OASYS 30MS-S	79,800円	有	有	有	有	5	展示品	㈲リードコナン
OASYS 30AF II	58,000円	有	無	有	有	4	JIS	ＦＭ―ＬＡＢ釧路

リコー

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
リコーマイリポート	99,800円	有	有		有	3	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ98BOX

その他

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-9801-65	50,000円	有	有	有	有	5	80387-16RA用	(有)ダイナックス
PC-98H33	40,000円	無	無	無	無	4	10MBハードディスク，ボード付	ジャスコ(株)岡崎店パソコンフロアー
PC-88VA-11	17,000円	有	無	無	有	4	ビデオボードVA用	(有)マイクロアーツ
PC-9801-25	15,800円	有	有	有	有	4	98用スーパインポーズボード	(株)OAシステムプラザ横浜店
PC-9801-51	15,000円	有	無	無	無	5	1MのプロテクトRAM	(株)マイコンショップ西神戸
PC-9801-55	13,000円	有	無	有	無	4	ターミネータなし，SCSIインターフェイス	中京マイコン(株)

インテル

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
80387-20	63,000円	有	有	有	有	5	RA21，RL用	(有)ダイナックス

ウインテック

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
R-80Jr.	98,000円	有	有	有	有	5	80MBハードディスク	パソコンショップコムライン

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
GT-4000	125,000円	有	有	有	有	5	税別	(株)ユーバース
GT40SP I／F	5,980円	有	無	無	有	3	双方向パラレルI／F	(株)ユーバース神戸店

オムロン

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MD-2400F	25,000円	有	無	有	有	3	3ケ月保証，クラス5	(株)コムネット

キャラベルデータ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
540EX	70,000円	無	無	無	無	4	ハードディスク	(株)OAシステムプラザ横浜店

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
JX-200	78,000円	有	有	有	有	5	カラーイメージスキャナー	(有)石田電器
MZ-1V01	75,000円	有	有	有	有	5	FAX，スキャナ，プリンタ	(有)石田電器

調査にご協力いただいた販売店リスト

■メディア旭川：〒070 北海道旭川市三条通10丁目右10号 ☎0166-25-9801
■FM-LAB釧路：〒085 北海道釧路市旭町30-12 尾崎ビル1F ☎0154-22-4408
■(有)石田電器：〒085 北海道釧路市堀川町2-32 ☎0154-25-6168
■ICカプセル：〒090 北海道北見市北1条西2丁目 ☎0157-23-8444
■(有)リードコナン：〒020 岩手県盛岡市上田4-21-26 ☎0196-22-4661
■OAシステムプラザ仙台店：〒980 宮城県仙台市青葉区本町1-3-9 第6広瀬ビル2F ☎022-268-5541
■ICランドキタジマ：〒308 茨城県下館市女方5 ☎0296-28-0191
■T・ZONE大宮店：〒330 埼玉県大宮市宮原町3-515-2 ☎048-652-1831
■ダイナックス：〒336 埼玉県浦和市北浦和4-5-8 吉田ビル5F ☎048-832-2356
■ソフトショッププラム：〒371 群馬県前橋市新前橋町17-13 ☎0272-53-7594
■OAショップアクソン：〒380 長野県長野市居町38 ☎0262-44-3037
■マイコンランド上田：〒386 長野県上田市中央西1-15-28 ☎0268-24-3515
■イヨ電子(株)：〒382 長野県須坂市横町301-1 ☎0262-48-2399
■マイコンショップパートナー：〒387 長野県更埴市屋代2451 ☎0262-72-1817
■ホビースペースコスモス：〒392 長野県諏訪市小和田25-4 ☎0266-58-7432
■(株)コムネット：〒274 千葉県船橋市前原西3-21-13 ☎0474-76-0860
■(株)スタンバイ東京店：〒101 東京都千代田区外神田1-6-6 松田ビル2F ☎03-258-8955
■(株)コンピュータバンク：〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル2F ☎03-797-1221
■(株)OAシステムプラザ 横浜店：〒220 神奈川県横浜市西区南幸2-20-11 NSビル2F ☎045-314-6634
■(株)ソフトクリエイト横浜店：〒221 神奈川県横浜市神奈川区鶴屋町2-12-8 第1建設ビル1F ☎045-314-4777
■(株)野島電気商会：〒229 神奈川県相模原市横山1-1-1 ☎0120-12-1422
■マイコンショップアイザワ：〒231 神奈川県横浜市中区大平町1 ☎045-641-4337
■(株)サンマックス：〒243 神奈川県厚木市旭町3-9-15 ☎0462-29-6171
■マイクロアーツ：〒228 神奈川県座間市入谷4-6-1 ☎0462-54-3300
■マイコン・スクウエア・アライ：〒254 神奈川県平塚市紅谷町17-2 ☎0463-23-8484
■(株)メディアショップハイランド：〒239 神奈川県横須賀市ハイランド3-9-6 ☎0468-48-3290
■コム・イン浜松店：〒430 静岡県浜松市田町227-16 地産ビル3F ☎0534-55-1781
■ジャスコ(株)岡崎店パソコンフロアー：〒444 愛知県岡崎市康生通西2-20-2 シビコ3F ☎0564-23-4960
■OAシステムプラザ名古屋店：〒460 愛知県名古屋市中区大井町3-20 OAビル ☎052-332-5233
■中京マイコン株式会社：〒460 愛知県名古屋市中区大須3-14-43 第2アメ横ビル2F ☎052-242-1156
■パソコンショップ コムライン：〒448 愛知県刈谷市新富町4-77 ☎0566-21-8073
■フレックス四日市店：〒510 三重県四日市市鵜ノ森2-2-1 堀田ビル2F ☎0593-53-7503
■ユーバース：〒556 大阪市浪速区日本橋4-5-11 椿本ビル2F ☎06-631-4016
■(有)ナニワ電機：〒556 大阪市浪速区日本橋5-13-20 ☎06-631-0631
■ユーバース京都店：〒600、京都市下京区烏丸通仏光寺下ル大政所町673 峯ビル5F ☎075-341-1444
■(株)ユーバース神戸店：〒650 兵庫県神戸市中央区元町高架通2-196（モトコー3番街） ☎078-371-1030
■(株)マイコンショップ西神戸：〒653 兵庫県神戸市長田区西尻池町2-5-18 ☎078-611-4194
■パソコンショップオオヤマ：〒902 沖縄県那覇市長田2-12-15 ☎0988-53-0710

あくせすROOM

サークル紹介

○DOUBLE WING

〒146 東京都大田区下丸子4-7-9
平川アパート8号 DOUBLE WING
川島秀輝

「DOUBLE WING」第三次会員募集！

1月号で会員募集したD-WINGです。じつは前回,「うちのクラブは，PC88ユーザーを対象としているんだ！」と書かなかったため，PC-88ユーザーからお手紙がありませんでした。そこで！「PC-88ユーザーの皆さん入りましょう」。

さて，活動内容は月1回の会誌発行で，ゲームからマシン語までなんでもします。同人誌は「参加することに意義がある！」と思う方は，300円分の切手同封のうえ上記まで！最新号と入会案内書を送ります。PC-88ユーザーの方の参加をお待ちしています。

○SHAP SODY

〒356 埼玉県上福岡市清見1-6-9
フォーブル渋谷A203
SHAP SODY方—T係

現在88SR以上のディスク・ユーザーを対象にし，毎月1回ディスク形式の発行をしています。会員の参加を第一に考えていますから参加意欲のある方，自分のページを持ちたい方，女性は超大歓迎です。男女年令は問いません。

興味のある方は，会誌を入会案内としますから，400円の無記小為替を同封しお送りください。会誌の発行日（毎月第2週目）に発送します。

投稿ありがとう

吉田龍／原田和久／正木哲／茂林寺前のたぬき／田中寿／増田純／山口穣／保坂修二／Exit／吉田稔／森高周作／町野稔／佐井正則／竹治秀敏／世田仁／Mr. sheep／瀬戸健太郎／山田勝人／土谷之雄／佐々木嗣朋／松本拓／N.JIN／上田修司／お茶ください！／佐塚浩太／高畑基海／薄葉紀明／IMU／柳健一／吉川成樹／高田直治／北村聡宰／西島淳一／狭間学／坂本尚哉／山田開／坂田宗隆／岩城光輝／森下竜也／龍瀬明彦／藤原忠信／安藤晶敏／厳本肇／田中慶一／大森崇史／真壁豊／早川謙次／稲澤康博／稲見香孝／吉田裕一／木村直之／吉田堅治／中島信彦／阿部英嗣／鈴木智／渡部記好／北田顕啓／森知行／W.MoMo／他人のPC-1246DB／FROG／伊藤昌典／大石豊／浜西彰信／小林信行／YANAGI／山浦由之／篭秀介／近藤拓也／中村智偉／福本圭司／平山準悟／向後昭弘／鈴木智／中西正志／菊池真也／大内靖晴／RYO-3／長沢昌彦／水沢俊光／クレイマー／羽出重達也／KAZ-P／藤原俊一郎／佐々木祐司／LEAF／増田吉宏／久保田裕之／Synxer白書／飯塚伸／中村理／K.I／門田潤／大村悦彰／木下智豊／GAME BOY／山際由朗／南極超人あ〜る／OZ／山田将博／長健太／吉田弘二／中村秀彰／角谷広昭／CRYSTAL／西尾英朗／長尾忠彦／高橋竜也／鳥居大哉／森野晋治／佐藤勇二／平山郁洋／松浪明彦／MIC／名木田将稔／桜井毅／閉暗狂鋭利庵／関口暁宣／稲葉茂樹／坂本尚哉／岩永欣仁／三浦元喜／おちゃまつ／加藤武志／岡野哲也／宇都宮正人／鍋島英知／江連隆司／藤田聡尾崎孝治／佐藤拓也／らんぶぅはらりん／佐井川師治／高見和哉／守山算哉／吉川章／BY HARU／根津茂樹／木山明夫／萬道賢治／新井真二／レンタカー0200／山上将司／内田屋書房／呉秋人／楠　謙一／小山田良介／村上夏がきた／矢田宗助／高橋龍彦／前橋市民の男／柳田文夫／山田克巳／小泉秀之／井上和政／尾頭治美／住友秀樹／大橋政輝／近藤小波／木島康吉／兵藤晋太郎／PC-98太郎

この他にも，たくさんの人からの投稿がありました。投稿してくれたみなさん，どうもありがとう。また，投稿してくださいね。

BMスーパークイズ

今月号はいかがでしたか？100号記念キャンペーン第1号として内容も盛りだくさんでお届けしました。ますますパワーアップするベーマガをこれからもよろしくね。

さて，問題にいってみましょう。今月，特集したゲームの中に，回転機能を駆使した，タイトーの玉ころがし迷路ゲームがありましたね。その，ゲーム名はなんでしょう。

つぎの三つの中から選んでください。

①キャメルトライ
②キャラメル食べたい
③キャメルマイルド

影：緑色でこうらがついているのは？
編：まさか… きゃめ（かめ)。
影：ちがうよ，かっぱだよーん。

☆今月の賞品

正解者の中から抽選で，デンパペンタン提供の「イースII」ウォーレットを5名のかたにさしあげます。

☆応募のきまり

本誌とじ込みハガキに解答欄があります。問題をよく読んで，正しいと思われる答えの番号にマルをつけてください。

もちろん，OFコーナー等のお便りを書いてもかまいませんよ。

○締め切り：7月6日必着
○正解の発表：8月号（7月7日発売）
○当選者発表：9月号（8月8日発売）

☆6月号の正解

①MID$
でした。

☆5月号の当選者

多数のご応募ありがとうございました。正解者の中から，以下のかたがたが当選となりました（正解は②DATAでした)。

千葉県市川市・**山村嘉宏**／和歌山市・**井窪昭博**／埼玉県入間市・**大石守之**／大阪府東大阪市・**飯田　誠**／鹿児島県枕崎市・**楠　剛**

以上5名



▲「イースII」のウォーレット

影さんの「読者のハガキは神様です」

みなさん，だんだん暑くなってきましたが，ぼけーっとしないように。私みたいに気合いを入れて……。あークーラーほしいなー。

ところで，私は先日「花博」に行ってきました。そのときのおみやげに，貯金箱を買ってきたのですが，特別にベーマガ読者に1個だけプレゼントすることにしました。

ほしい方は「影神のプレゼントほしいよーん」係まで。それと，イラストも書いてくれたらうれしいかな。



▲受験生の諸君がんばってくれい！でも，たまには息抜きも必要だね。編：影さんは，毎日が息抜きです　by PCmkII



▲今回もお礼のハガキがきました。「死のオルゴール」。もしかして，ゲーム・オーバーの音楽がなるのかな？　by 高田みお



▲このハガキに似ている人が身近にいるんだ。確か，この前までCD-ROMの「イース」をやっていたような……　by DHB



▲私はギャラクシアン³で，「Cランク」だった。夏にも行く予定なので，今度こそ「Bランク」だすぞ！　by FROG



▲あったら売れるかな。よーし，「電波コンセント」の名で売りだそーっと　by 氷山一太

お楽しみプレゼント⑦

☆セガ・エンタープライゼスより，6月20日まで実施中の「G-LOC発売記念ダブル・プレゼント・キャンペーン」に伴い，ベーマガ読者に特別に以下の豪華賞品を。

・徳永克彦サイン入り写真集　1冊
・G-LOC攻略小冊子　20部

☆ビスコより，〝ダッシュ野郎　6月15日発売記念プレゼント〞として「特製Tシャツ」を20名のかたに。

☆ウルフチームより，かっこいい「ウルフ特製腕時計」を1名の方に。

☆以上の応募方法は，官製ハガキに①住所②氏名③年齢④職業⑤電話番号⑥所有のパソコン⑦希望の商品名を明記のうえ，下記の宛先まで7月6日までにご応募ください。

宛先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部お楽しみプレゼント⑦係

☆㈱ソフエルより，Dyna Bookコンピュータ用データバンクソフト「ダイナ名簿バンク」を10名のかたに。

☆応募は，官製ハガキに①住所②氏名③年齢④職業を明記のうえ，8月31日までに下記まで。

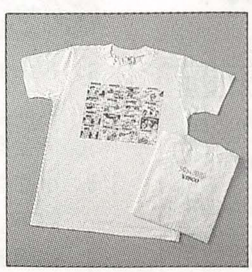
宛先：〒101　東京都千代田区外神田3-11-2 ㈱ソフエル「ダイナ名簿バンク　プレゼント　マイコンBASICマガジン」係



◀徳永克彦サイン入り写真集



◀G-LOC攻略小冊子



◀ダッシュ野郎特製Tシャツ



▲ウルフチーム特製腕時計



▲ダイナ名簿バンク

目目目目目 大感謝セール

さらに半額価格より1,000円割引

お1人様2枚まで

平成2年8月31日まで

★全品半額価格より、さらに1,000円割引いたします。(ご注文はハガキに下の割引券をはってお申し込み下さい。1,000円割引なので、14・15型用なら3,000円になります。)(送料含まず)

★7日間無料使用OK!!

★効果がなければ返品自由!!(7日間使用し、キズがついても返品できます。これは㈱サンクレストだけのシステムです。)

★商品代金は、使用して、お気に入りましたらお支払いください。

テレビゲームから目を守る

TVフィルター FSⅡ



さらに1,000円割引

電話注文が殺到し、電話回線がパンクいたしました事、おわび申し上げます。今回より、ハガキ注文のみとさせていただきますので、よろしくお願い申し上げます。
サンクレスト　FSⅡ担当　植田

★ ギラギラやチラツキがなくなり、目がチカチカしない!!疲れない!!

その秘密は

1. 視力低下の原因となる、紫外線を画面から100%カット
2. 目が痛くなるギラギラ・チラツキ光線を約70%カットできる特殊メタクリル樹脂採用。
3. 小さな文字や、かくれキャラがはっきり見えるので、高得点が出る。
4. 鮮明画像だから近距離でも安心してテレビゲームが楽しめる。
5. プログラミング・ワープロ・テレビ番組にもOK!!

以上、効果なければ返品自由!!　FSⅡ担当 植田

★わん曲のディスプレイにも取付けOK!!

★消費税は含まれております

型名	14・15型用	16・17型用	18・19型用	20・21型用
定価	8,000円	10,000円	11,000円	13,000円
半額価格	4,000円	5,000円	5,500円	6,500円

型名	22・23型用	24・25型用	26・27型用	28・29型用
定価	14,000円	15,000円	16,000円	17,000円
半額価格	7,000円	7,500円	8,000円	8,500円

送料600円は、別途いただきます。商品代金は、7日間無料使用し、お気に入りましたら、同封の払込み用紙で郵便局から、商品到着後10日以内にお送りください。返品の場合、返送料のみ自己負担でお願いします。1枚の割引券で商品2枚まで注文できます。

切り取り線

半額価格より さらに
1,000円割引券
有効期間 平成2年8月31日

お申し込みは今すぐ、お八ガキで!!

41円
〒577 大阪府東大阪市柏田西1・9・15
㈱サンクレスト JPM係

TVフィルターFSⅡを申し込みます
●型名(　　型用)
●郵便番号・住所
●氏名・㊞・年令
●電話番号
割引券

割引券をはってネエ!!

●お問い合せ先
㈱サンクレスト
TEL06(303)4152

お電話でのお申し込みは割引いたしません

パソコン人間の目を守る。

技術の東レが開発したコンピュータ専用
ハイコントラストレンズ使用

SEELEX COMPUTER GLASS

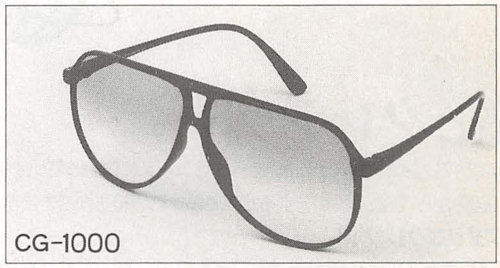
- コントラストの向上によって明るさを60%にセーブした見やすく、疲れない画面が得られます。
- 文字の揺れ(フリッカー)現象がなくなります。
- 家庭用テレビにも大いに効果があります。

視力障害解消!

オフィスコンピュータやパソコンの急速な普及にともない、それらのディスプレイ装置(VDT=ビジュアル・ディスプレイ・ターミナル)の操作による目の疲れや肩こり、また精神障害まで、新しい職業病として注目を集め、新聞・テレビなどでもとりあげられて社会問題となっています。
シーレックスでは、東レ・レンズ開発研究所との共同開発による「ハイコントラストレンズ」を完成。快適なコンピュータ・ディスプレイ操作を、可能にしたのが『シーレックス・コンピュータグラス』です。その優れた特徴は、レンズ基材内部とレンズ表面に特殊加工を施し、ディスプレイから発散される目に有害な光線を、完全に吸収カットします。文字のちらつき(フリッカー)をなくし、カラー画像の色相をそこねないレンズ色です。また、装着感のよいフレームで、メガネをかけなれない人にも安心。眼精疲労を防ぐ、画期的なメガネです。

軽る〜いカーボン新登場!

カーボンファイバー(炭素繊維)は、宇宙工学材料として開発された素材で、軽さと強さ、しなやかさが特性です。いまやロケットをはじめ、さまざまなスポーツ用品にも活用されています。まさに、コンピュータグラスフレームにもぴったりの特性です。



CG-1000

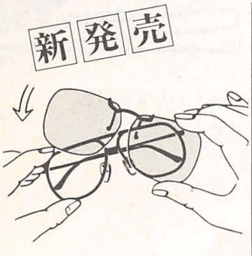
(小学校までのお子様及び中学生・女性の方でも顔の小さい方は、Sサイズとご指定下さい。)

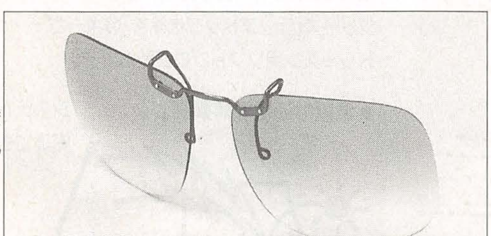
CG-1000¥13,000を**特別価格¥9,800** ハードケース付(送料込)

度付きメガネにクリップレンズ

- 取り付け取り外しがワンタッチ

新発売





CG-600

(どんな形の眼鏡にも装着できるフリーサイズです。)

CG-600¥6,000を**特別価格¥4,800** 布製ケース付(送料込)

コンピュータグラスのベストセラー



CG-400

(男性・女性・子供の区別なくご使用出来るフリーサイズです。)

CG-400¥6,000を**特別価格¥4,800** ハードケース付(送料込)

※いずれも、商品価格には消費税は含まれておりません。

●郵便番号
●住　所
●氏名・捺印
●年　齢
●TEL
CG-400、CG-1000或いはCG-600購入と明記の上お送り下さい。

〒910
福井市二の宮
5丁目14—3
シーレックス㈱
CG事業部M係

通信販売をご利用下さい!!

お申し込みは左記要額でハガキでどうぞ。
商品到着後、郵便振替で1週間以内にお支払い下さい。

seelex
シーレックス株式会社
本社/〒910 福井市二の宮5丁目14-3 ☎(0776)25-2111㈹
営業所/東京・大阪・名古屋・九州・福井・東北・新潟・北海道

IPL's COLLECTION '90 PC FAMILY

NECパーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ PC-9801RA51

IPLならではの贅沢

「コンピュータライフの1等の席へ。

あなたのためのシステムエンジニアがいて最高のサポート体制でお届けします

アクセス No.B07000

PC-9801RA51(386、20MHz40MBHDD内蔵) ………… ¥668,000
CU-14FD(0.31目に優しいアンバー色、カラーの切替可スタンド付)… ¥74,800
PC-9801N(V30、1MB3.5"＊1、1.25MBRAMドライブ内蔵) ………… ¥248,000
FDC-57AUTO1(5インチ2HD1ドライブ自動切り替え) ………… ¥68,000
PIO-RA134-4M(高速32ビットデータバス対応4MB増設RAMボードI/Oデータ) … ¥77,000
MIFES Ver5.0(快適な操作性、強力なテキスト処理能力プログラミングに重要ツール超高速スクリーンエディタ) ¥38,000
VP-2050PC(24ドット漢字ゴシックフォント内蔵カラー漢字プリンタ高速漢字110 秒(EPSON)) … ¥158,000
VP-2000CSFS(カットシートフィーダ、ハガキ連続打ち年賀状ワープロ時活躍！) ………… ¥30,000
インクリボン1年相当分供給(1年相当分として2巻、インク切れの心配はもうありません。)プレゼント中
PS98-033-HMW(日本語MS-WINDOW 386、新EMSドライバを提供) … ¥40,000
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS(Ver3.3B)基本セット) ………… ¥18,000
Lotus 1-2-3(世界No.1超高速、表計算グラフ処理データベース、他ベースにアクセス可、ファイルリンク機能内蔵) ¥98,000
1-2-3Card(マルチ条件検索、大容量データ高速処理機能応用自在なカード型) … ¥32,000
一太郎Ver4.3(MS-DOS版 拡張メモリをEMSメモリとして可。ワープロソフト) ¥58,000
HALFAX9600EX(プリンタ感覚ダイレクトにパソコンに送信FAXアダプタ送受信時バッファメモリ付9600BPS) ¥98,000
花子Ver.2(図形まじり文書作成ソフト。オリジナリティを追求！) …… ¥58,000
GT-6000(高解像度300dpi、写真など微妙なトーンの原稿も的確な読取り可、プリントアウトも鮮明) … ¥178,000
RS-232Cケーブル ………… プレゼント中
PC-9872R(NEC純製品マウス) ………… ¥10,000
Z's STAFF KiD98(説得／文書とイメージの融合、カラーハードコピーグラフィック) …… ¥28,000
かたろう 985(一太郎と同時起動可能の通信ソフト) ………… ¥38,000
PV-A24MNP5(高速2400bps全二重、電話代の軽減／MNPクラス5搭載(AIWA)) ¥54,800
ミュージ郎(表現豊かな本格的音楽演奏が楽しめる。要MSDOS、マウス) … ¥158,000
CA-30(アレンジくん)(コードデータのみで自由にアレンジ可能) … ¥49,000
トップマネジメント(ビジネスセンスを磨き実践に役立つシュミレーションゲーム) …… ¥19,800
遥かなるオーガスタ(マスターズトーナメント開催地オーガスタナショナルゴルフ) … ¥12,800
MPS-500JH(無停電電源装置500W、CRT下に設置可 サンケン) ¥39,800
代替え機の無料貸出 修理期間中にも安心(本体、モニター、プリンタ) ………… ★
返品保証制度(お申込み日より30日以内で未開封のもの) ………… ★
IPLオリジナルブランクディスケットMD/2HD(信頼性、耐久性保証、発売記念期間)プレゼント中
IPL キーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差が出ます) … ★
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー)… ★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム！) ………… ★
安心の3倍保証制度(IPL保証書付。高額な修理にも完全対応。送料も当社が負担します) …… ★

標準価格 ¥2,352,000 ➡ IPL 超特価

月額	回数	ボーナス
¥20,400	×84回	ボーナス 50,000×14回
¥28,100	×60回	ボーナス 50,000×10回
¥36,400	×60回	ボーナス なし
¥35,300	×48回	ボーナス 50,000× 8回
¥56,200	×36回	ボーナス なし

IPL's BIG 9 SUPPORTS

1 安心、3倍保証
メーカー保証12ヶ月の商品なら36ヶ月の保証。(IPL保証書付)

IPLブランド ディスケット プレゼント!! 2

すぐにコンピュータと会話できるよう、システムでお求めの方に無料で用意いたします。

3 3ヶ月間の初期不良交換期間
通常1週間のところ、ワイドに3ヶ月の交換期間（年間保守契約もできます）

4 添削付通信教育講座
ひとりひとりをしっかりフォロー。(無料)

5 キーボードレッスン添付
使用頻度の高い順に指がキーを覚えます。(但し、ラップトップを除く)

6 代替機の無料貸出
修理期間中に、本体(NEC、EPSON)、モニター、プリンターの無料貸出しをしています。修理期間中にも安心があります。(但し、ラップトップを除く)

アクセス No.B07002

PC-9801RA51(386、20MHz40MBHDD内蔵) ………… ¥668,000
PC-KD836G(PCエンジンゲーム機能内蔵スピーカー回転台付きサウンド) ¥138,000
PC-9801-26K(FM音源8オクターブ6重和音オーディオ出力単子付きサウンド) … ¥25,000
HG-3000PC(静粛／漢字高速で220字/秒、耐久性と信頼性を約束インクジェット) … ¥248,000
毛筆わーぷろ Jr ………… プレゼント中
インクリボン1年相当分供給(1年相当分として5巻、インク切れの心配はもうありません。)プレゼント中
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS(Ver3.3B)基本セット) ………… ¥18,000
PV-A2400MNP5(MNPクラス5、2400bpsモデム高速処理、電話料の軽減) …… ¥54,800
まいとーく(高速通信効率経済的にデータ転送株式ホームトレーディング対応) ………… ¥28,000
MPS-500JH(無停電電源装置500W、CRT下に設置可 サンケン) ¥39,800
代替機無料貸出 修理期間中にも安心(本体、モニター、プリンタ) ………… ★
返品保証制度(お申込み日より30日以内で未開封のもの) ………… ★
IPLオリジナルブランクディスケットMD/2HD(信頼性、耐久性保証、発売記念期間)プレゼント中
IPL キーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差が出ます) … ★
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー)… ★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム！) ………… ★
安心の3倍保証制度(IPL保証書付。高額な修理にも完全対応。送料も当社が負担します) …… ★

標準価格 ¥1,219,600 ➡ IPL 超特価

月額	回数	ボーナス
¥4,800	×84回	ボーナス 50,000×14回
¥10,000	×72回	ボーナス 25,900×12回
¥11,600	×60回	ボーナス 30,000×10回
¥19,900	×48回	ボーナス なし
¥17,400	×36回	ボーナス 50,000× 6回

初期不良交換期間3ヶ月

NECパーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ PC-9801RA21

アクセス No.B07004

PC-9801RA21(32ビット386速度UP20MHz5"2FDD、EMS対応) … ¥498,000
CU-14FD(0.31目に優しいアンバー色、カラーの切替可スタンド付)… ¥74,800
VP-2050PC(24ドット漢字ゴシックフォント内蔵カラー漢字プリンタ高速漢字110 秒(EPSON)) … ¥158,000
インクリボン1年相当分供給(1年相当分として2巻、インク切れの心配はもうありません。)プレゼント中
SRC-40(ICM)(高速型40MB、28msハードディスクSASI/SCSI選択可、ユーティリティ付) ¥108,000
IF-2750(SCSI用HDDインターフェイスカード) ………… ¥30,000
PC-9872R(NEC純製品マウス) ………… ¥10,000
遥かなるオーガスタ(マスターズトーナメント開催地オーガスタナショナルゴルフ) … ¥12,800
代替機無料貸出 修理期間中にも安心(本体、モニター、プリンタ) ………… ★
返品保証制度(お申込み日より30日以内で未開封のもの) ………… ★
IPLオリジナルブランクディスケットMD/2HD(信頼性、耐久性保証、発売記念期間)プレゼント中
IPL キーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差が出ます) … ★
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー)… ★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム！) ………… ★
安心の3倍保証制度(IPL保証書付。高額な修理にも完全対応。送料も当社が負担します) …… ★

標準価格 ¥891,600 ➡ IPL 超特価

月額	回数	ボーナス
¥4,600	×60回	ボーナス 50,000×10回
¥ 6,200	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥10,200	×84回	ボーナス なし
¥15,500	×48回	ボーナス なし
¥15,000	×36回	ボーナス 30,000× 6回

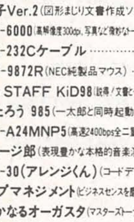
アクセス No.B07113

PC-9801RA21(32ビット386速度UP20MHz5"2FDD、EMS対応) … ¥498,000
PC-9801N(V30、1MB3.5"＊1、1.25MBRAMドライブ内蔵) ………… ¥248,000
HG-3000PC(静粛／漢字高速で220字/秒、耐久性と信頼性を約束インクジェット) … ¥248,000
毛筆わーぷろ Jr(拡大しても文字が荒れない毛筆、楷書、活字ワープロ/フト住所録付)プレゼント中
インクリボン1年相当分供給(1年相当分として1タンク、もうインク切れの心配はありません。)プレゼント中
IPLオリジナルブランクディスケットMD/2HD(信頼性、耐久性保証、発売記念期間)プレゼント中
返品保証制度(お申込み日より30日以内で未開封のもの) ………… ★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム！) ………… ★
安心の3倍保証制度(IPL保証書付。高額な修理にも完全対応。送料も当社が負担します) …… ★

標準価格 ¥994,000 ➡ IPL 超特価

月額	回数	ボーナス
¥10,200	×60回	ボーナス 20,000×10回
¥15,000	×36回	ボーナス 36,000× 6回
¥10,700	×84回	ボーナス なし

HALFAX9600EX
（ハル研究所）



パソコンから電話回線でページプリンタ並の高品位文字や絵を送受信できます。通常の電話として使用している回線を一時的にFAXアダプタで利用でき、送信時に原稿をプリントアウトする必要がないので時間（夜間割引きを利用すれば料金も軽減）と紙の節約になります。

掲載のHALFAX9600EXはCPU、OS、メモリなどに関係なく使用でき、プリンタバッファの役もこなすという付加価値があります。スピードも9600BPSまた、内蔵タイプのFR2000（EPSON）は場所もとらず価格もお求め易く、完成度の高いコントロールソフト付です。タイプ別にベストセレクションしてお薦めします。

IPL 株式会社 アイピーエル

IPL's COLLECTION '90 PC FAMILY

NECパーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ PC-9801RA21

アクセス No.B07510

PC-9801RA21(32ビット386速度UP20MHz5"2FDD、EMS対応) … ¥498,000
CU-14FD(0.31目に優しいアンバー色、カラーの切替可スタンド付) … ¥74,800
VP-2050PC(24ドット漢字ゴシックフォント内蔵カラー漢字プリンタ高速漢字110 秒(EPSON)) … ¥158,000
インクリボン1年相当分供給(1年相当分として2巻、インク切れの心配はもうありません。) プレゼント中
花子Ver.2(図形まじり文書作成ソフト。オリジナリティを追求!) …… ¥58,000
遥かなるオーガスタ(マスターズトーナメント開催地オーガスタナショナルゴルフ) … ¥12,800
PC-9872R(NEC純製品マウス) …… ¥10,000
EMJ-2000MKIII(EMS対応、メモリ管理ソフト付、2MB増設RAMボード メルコ) … ¥44,800
Lotus 1-2-3(世界No.1超高速、表計算グラフ処理データベース、他ベースにアクセス可、ファイルリンク機能内蔵) ¥98,000
1-2-3Card(マルチ条件検索、大容量データ高速処理機能応用自在なカード型) … ¥32,000
PC-9801-26K(FM音源8オクターブ6重和音オーディオ出力端子付きサウンド) … ¥25,000
HYPER-FRAME PLUS(1670万色表示、高性能フルカラーバッファ、ウインドウ機能) … ¥98,000
HYPER彩子(フルカラー2D、画像の変形、不定形の切り抜きコピー可、要HYPERFRAME +増設メモリ2MB以上) ¥88,000
ノートン ユーティリティーズ(誤削除ファイル元通り!ディスクアクセス高速化、ディスク上エラー自動修復等27種) … ¥38,000
PIO-RA134-4M(高速32ビットデータバス対応4MB増設ボード/RA21、51用) …… ¥77,000
TRUST80S(内蔵型80MBHDD(18ms)VF機能搭載NEC製採用) … ¥198,000
PS98-017-HMW(日本語MS-DOS(Ver3.3B)基本セット) …… ¥18,000
MS Quick Basic(エディタ、インタープリタ、デバッガ、コンパイラを統合) …… ¥20,000
PS98-033-HMW(日本語MS-WINDOW/386、新EMSドライバを提供) … ¥40,000
一太郎Ver4.3(MS-DOS版 拡張メモリをEMSメモリとして可。ワープロソフト) ¥58,000
代替機無料貸出 修理期間中にも安心(本体、モニター、プリンタ) …… ★
返品保証制度(お申込み日より30日以内で未開封のもの) …… ★
IPLオリジナルブランクディスケットMD/2HD(信頼性、耐久性保証、発売記念期間) プレゼント中
IPL キーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差が出ます) … ★
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー) … ★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム!) …… ★
安心の3倍保証制度(IPL保証書付。高額な修理にも完全対応。送料も当社が負担します) …… ★

標準価格 ¥1,646,400 ➡ IPL 超特価

月額	回数	ボーナス
¥11,700	×84回	ボーナス 50,000×14回
¥17,000	×60回	ボーナス 50,000×10回
¥25,400	×60回	ボーナス なし
¥22,100	×48回	ボーナス 50,000× 8回
¥30,900	×36回	ボーナス 50,000× 6回

日曜・祭日指定配達

アクセス No.B07114

PC-9801RA21(32ビット386速度UP20MHz5"2FDD、EMS対応) … ¥498,000
CZ-603CBK(メインメモリ2MB、処理速度大幅UP、複数のウインドウを同時にオープン可) … ¥338,000
CU-21HD(迫力の21"スピーカー機能付、グラフィックもゲームも抜群!(SHARP) …… ¥148,000
PC-CA402(アナログCRTケーブル 15ピン・・15ピン) …… ¥4,800
CZ-6VT1(カラーイメージユニット、テロッパー機能付き) …… ¥69,800
AP-850PC(美しい48ドット熱転写漢字カラープリンター)EPSON … ¥96,800
♯8226(シャープ用プリンタケーブル) …… ¥8,800
インクリボン1年相当分供給(1年相当分として5巻、インク切れの心配はもうありません。) プレゼント中
PA-8600(今や必携!SHARP電子手帳。海外旅行中の¥計算機能付) …… ¥28,000
パソコン電子手帳くん(ブームの電子手帳とのデータ交換可 OA時代のライフスタイル) … ¥12,800
PV-A24MNP5(高速2400bps全二重、電話代の軽減!MNPクラス5搭載(AIWA)) ¥54,800
CZ-223CS(通信ソフト¥19800) …… プレゼント
ダンジョン・マスタ …… ¥9,800
斬〜陽炎の時代〜 …… ¥9,800
遥かなるオーガスタ(マスターズトーナメント開催地オーガスタナショナルゴルフ) … ¥12,800
代替機無料貸出 修理期間中にも安心(本体、モニター、プリンタ) …… ★
全国出張サービス(故障時にも安心(無料、但しメーカー保障期間内)SHARP) …… ★
返品保証制度(お申込み日より30日以内で未開封のもの) …… ★
IPLオリジナルブランクディスケットMD/2HD(信頼性、耐久性保証、発売記念期間) プレゼント中
IPL キーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差が出ます) … ★
X68通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー) …… ★
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー) … ★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム!) …… ★
安心の3倍保証制度(IPL保証書付。高額な修理にも完全対応。送料も当社が負担します) …… ★

標準価格 ¥1,292,200 ➡ IPL 超特価

月額	回数	ボーナス
¥6,900	×84回	ボーナス 50,000×14回
¥10,000	×72回	ボーナス 40,000×12回
¥14,800	×48回	ボーナス 50,000× 8回
¥15,200	×84回	ボーナス なし
¥21,500	×36回	ボーナス 50,000× 6回

NECパーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ PC-9801RX21

アクセス No.B07504

PC-9801RX21(80286+V30、1MB5*2FD、HDD内蔵可能) …… ¥338,000
CMT-A14H2S(14"0.31ドットノングレアアナログカラー) …… ¥89,800
VP-2050PC(24ドット漢字ゴシックフォント内蔵カラー漢字プリンタ高速漢字110 秒(EPSON)) … ¥158,000
インクリボン1年相当分供給(1年相当分として2巻、インク切れの心配はもうありません。) プレゼント中
EMJ-2000MKIII(EMS対応、メモリ管理ソフト付、2MB増設RAMボード メルコ) … ¥44,800
SRC-40(ICM)(高速型40MB、28msハードディスクSASI/SCSI選択可、ユーティリティ付) ¥108,000
IF-2750(SCSI用HDDインターフェイスカード) …… ¥30,000
一太郎Ver4.3(MS-DOS版 拡張メモリをEMSメモリとして可。ワープロソフト) ¥58,000
花子Ver.2(図形まじり文書作成ソフト。オリジナリティを追求!) …… ¥58,000
PC-9872R(NEC純製品マウス) …… ¥10,000
Lotus 1-2-3(世界No.1超高速、表計算グラフ処理データベース、他ベースにアクセス可、ファイルリンク機能内蔵) ¥98,000
The CARD3(情報をカードの形で手軽に管理。使い勝手の良さ独自の高速検索) … ¥48,000
代替機無料貸出 修理期間中にも安心(本体、モニター、プリンタ) …… ★
返品保証制度(お申込み日より30日以内で未開封のもの) …… ★
IPLオリジナルブランクディスケットMD/2HD(信頼性、耐久性保証、発売記念期間) プレゼント中
IPL キーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差が出ます) … ★
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー) … ★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム!) …… ★
安心の3倍保証制度(IPL保証書付。高額な修理にも完全対応。送料も当社が負担します) …… ★

標準価格 ¥1,040,600 ➡ IPL 超特価

月額	回数	ボーナス
¥3,800	×84回	ボーナス 50,000×14回
¥8,300	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥10,400	×60回	ボーナス 30,000×10回
¥15,400	×36回	ボーナス 50,000× 6回
¥23,800	×36回	ボーナス なし

アクセス No.B07006

PC-9801RX21(80286+V30、1MB5*2FD、HDD内蔵可能) …… ¥338,000
PC-KD862S(スピーカ内蔵、ステレオ再生、14"カラーCRT、回転台付き、アナログ) … ¥99,800
PC-9872R(NEC純製品マウス) …… ¥10,000
一太郎Ver4.3(MS-DOS版 拡張メモリをEMSメモリとして可。ワープロソフト) ¥58,000
AP-550EXPC(24ドット熱転写漢字カラープリンタ) …… ¥64,800
お得なパックII・熱転写プレミアムセット(カラーリボン×2、マルチリボン×1、A4カット用紙200枚) プレゼント中
ワンダラーズ フロム イース …… ¥8,700
銀河英雄伝説 …… ¥8,800
信長の野望 戦国群雄伝 …… ¥9,800
遥かなるオーガスタ(マスターズトーナメント開催地オーガスタナショナルゴルフ) … ¥12,800
代替機無料貸出 修理期間中にも安心(本体、モニター、プリンタ) …… ★
返品保証制度(お申込み日より30日以内で未開封のもの) …… ★
IPLオリジナルブランクディスケットMD/2HD(信頼性、耐久性保証、発売記念期間) プレゼント中
IPL キーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差が出ます) … ★
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー) … ★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム!) …… ★
安心の3倍保証制度(IPL保証書付。高額な修理にも完全対応。送料も当社が負担します) …… ★

標準価格 ¥635,700 ➡ IPL 超特価

月額	回数	ボーナス
¥2,400	×84回	ボーナス 30,000×14回
¥5,000	×60回	ボーナス 26,500×10回
¥9,400	×60回	ボーナス なし
¥9,600	×36回	ボーナス 30,000× 6回
¥12,900	×24回	ボーナス 50,000× 4回

NECパーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ PC-9801RS21

アクセス No.B07511

PC-9801RS21(386SX-V30、1MB5"*2FD、HDD内蔵可能) …… ¥398,000
PC-KD854N(上下左右自由自在回転台付0.39アナログRGBカラーCRT) …… ¥84,800
BJ-130J(48ドット低騒音バブルジェット漢字148秒シートフィーダ付)CANON …… ¥198,000
プリンタケーブル …… ¥2,800
PC-9872R(NEC純製品マウス) …… ¥10,000
TRUST40S(場所を取らない内蔵型40MBHDD)日本テクサ …… ¥138,000
MRS-4000(EMS対応、メモリ管理ソフト付、高速32ビットデータバス対応4MB内部増設RAMボード(メルコ)) ¥84,800
代替機無料貸出 修理期間中にも安心(本体、モニター、プリンタ) …… ★
返品保証制度(お申込み日より30日以内で未開封のもの) …… ★
IPLオリジナルブランクディスケットMD/2HD(信頼性、耐久性保証、発売記念期間) プレゼント中
インクリボン1年相当分供給(1年相当分として1タンク、インク切れの心配はもうありません。) プレゼント中
IPL キーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差が出ます) … ★
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー) … ★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム!) …… ★
安心の3倍保証制度(IPL保証書付。高額な修理にも完全対応。送料も当社が負担します) …… ★

標準価格 ¥916,400 ➡ IPL 超特価

月額	回数	ボーナス
¥2,100	×84回	ボーナス 50,000×14回
¥6,400	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥9,900	×60回	ボーナス 20,000×10回
¥7,500	×48回	ボーナス 50,000× 8回
¥20,400	×36回	ボーナス なし

初期不良交換期間3ヶ月

NECパーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ PC-9801EX2

アクセス No.B07007

PC-9801EX2(80286+V30、1MB3.5×2FD、HDD内蔵可) …… ¥348,000
PC-KD854N(上下左右自由自在回転台付0.39アナログRGBカラーCRT) …… ¥84,800
PC-PR150VH(10"48ドット熱転写、明朝体、毛筆体、ゴシック体内蔵) ¥99,800
一太郎Ver4.3(MS-DOS版 拡張メモリをEMSボードとしてそのまま使える) … ¥58,000
花子Ver.2(図形まじり文書作成ソフト。オリジナリティを追求!) …… ¥58,000
PC-9872R(NEC純製品マウス) …… ¥10,000
代替機無料貸出 修理期間中にも安心(本体、モニター、プリンタ) …… ★
IPL キーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差が出ます) … ★
IPLオリジナルブランクディスケットMF/2HD(信頼性、耐久性保証、発売記念期間) プレゼント中
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー) … ★
返品保証制度(お申込み日より30日以内で未開封のもの) …… ★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム!) …… ★
安心の3倍保証制度(IPL保証書付。高額な修理にも完全対応。送料も当社が負担します) …… ★

標準価格 ¥658,600 ➡ IPL 超特価

月額	回数	ボーナス
¥2,500	×84回	ボーナス 30,000×14回
¥5,000	×60回	ボーナス 27,000×10回
¥9,500	×60回	ボーナス なし
¥13,100	×24回	ボーナス 50,000× 4回
¥14,700	×36回	ボーナス なし

IPL's BIG 9 SUPPORTS



7 返品の保証
ハード又は、ソフトは開封しない完全な状態で、お申し込み日より30日以内の返品、他製品とのお取り換えを保証。

8 1年分相当のリボンを供給
24時間インク切れの心配は、もうありません。すべてのプリンターに対応します。(通常業務の使用頻度をIPL試算)





9 ネットワークサービス
全国110ヶ所のアクセスポイントをもつIPLネットワークが4月1日より開始いたしました。全国どこでも、素早いサービスが受けられます。

本社:〒248 鎌倉市雪の下4-1-12 商品管理部:鎌倉市雪の下3-4-23
TEL. 0467-24-7511 FAX. 0467-24-0561 TEL. 0467-24-1154

IPL's COLLECTION '90 PC & Dyna Book

NEC

NECパーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ

PC-9801N

アクセス No.B07010

PC-9801N(V30、1MB3.5'＊1、1.25MBRAMドライブ内蔵)……………¥248,000
PC-9801N-16(約3時間理容可、大容量バッテリーパック)………¥ 14,000
PC-9801N-18(バッテリーパックの高速充電用充電器)…………¥ 25,000
PC-9801N-19(プリンターケーブル)……………………………¥ 7,000
PS98-017-HV(日本語MS-DOS(Ver3.3B)基本セット)…………¥ 18,000
IPLオリジナルブランクディスケットMF/2HD(信頼性、耐久性保証。発売記念期間)プレゼント中
返品保証制度(お申込み日より30日以内で未開封のもの)…………………★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム！)……………★
安心の3倍保証制度(IPL保証書付。高額な修理にも完全対応。送料も当社が負担します)……★

標準価格 ¥312,000 ➡ IPL 超特価

¥1,900	×60回	ボーナス 20,000×10回
¥ 5,200	×60回	ボーナス なし
¥ 4,700	×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥11,700	×24回	ボーナス なし
¥14,000	×12回	ボーナス 50,000× 2回

1年分相当のリボンを供給



24時間インク切れの心配は、もうありません。すべてのプリンターに対応します。(通常業務の使用頻度をIPL試算)

NECパーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ

PC-9801NS

アクセス No.B07151

PC-9801NS(386SX、1MB3.5×1, RAMドライブ内蔵)……………¥298,000
一太郎dash(高速・快適な使用環境。優れた操作性、豊富な印刷バリエーションの日本語ワープロソフト)…¥ 39,800
PC-PR150VH(10"48ドット熱転写、明朝体、毛筆体、ゴシック体内蔵)¥ 99,800
インクリボン1年相当分供給(1年相当分として5巻、もうインク切れの心配はありません。)プレゼント中
PC-9801N-19(プリンターケーブル/LV、LX、LS用)………………¥ 7,000
IPLオリジナルブランクディスケットMF/2HD(信頼性、耐久性保証。発売記念期間)プレゼント中
返品保証制度(お申込み日より30日以内で未開封のもの)…………………★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム！)……………★
安心の3倍保証制度(IPL保証書付。高額な修理にも完全対応。送料も当社が負担します)……★

標準価格 ¥444,600 ➡ IPL 超特価

¥3,900	×60回	ボーナス 20,000×10回
¥ 5,700	×84回	ボーナス なし
¥ 8,600	×48回	ボーナス なし
¥11,200	×36回	ボーナス なし

NECパーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ

PC-98DO

アクセス No.B07774

PC-98DO(98モード＋88モード、サウンド機能内蔵のニューマシン！)……¥298,000
PA-8600(今や必携！SHARP電子手帳。海外旅行中の¥計算機能付)……¥ 28,000
パソコン電子手帳くん(ブームの電子手帳とのデータ交換可。OA時代のライフスタイル)…¥ 12,800
PA7C41(国語辞書カード)………………………………¥ 16,000
ダンジョン・マスタ ……………………………………¥ 9,800
ポプュラス…………………………………………………¥ 9,800
遥かなるオーガスタ(マスターズトーナメント開催地オーガスタナショナルゴルフ)…¥ 12,800
CU-14TV(高解像度0.31ミリTVリモコン付きアナログケーブル同梱)………¥ 98,800
PC-9872R(NEC純製品マウス)…………………………¥ 10,000
代替機無料貸出修理期間中にも安心(本体、モニター、プリンタ)…………………★
IPLオリジナルブランクディスケットMD/2HD(信頼性、耐久性保証、発売記念期間)プレゼント中
IPL キーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差が出ます)… ★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3カ月間の新品交換システム！)………………★
返品保証制度(お申込み日より30日以内未開封のもの)…………………………★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応！)…………★

標準価格 ¥496,000 ➡ IPL 超特価

¥2,700	×60回	ボーナス 30,000×10回
¥ 7,700	×60回	ボーナス なし
¥ 9,400	×48回	ボーナス なし
¥ 8,600	×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥ 9,000	×24回	ボーナス 50,000× 4回

NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ

PC-8801MC2

アクセス No.B07013

PC-8801MC MODEL2(8ビットCD-ROM内蔵、88資産フル活用OK、サウンドマシン)…¥199,000
PC-KD862S(スピーカ内蔵、ステレオ再生、14"カラーCRT、回転台付き、アナログ)…¥ 99,800
PA-8600(今や必携！SHARP電子手帳。海外旅行中の¥計算機能付)……¥ 28,000
PA7C41(国語辞書カード)………………………………¥ 16,000
CJ-S200(コードレス電話機、内線通話機能付き小電力タイプ)……¥ 59,800
三国志II …………………………………………………¥ 14,800
ブライ 上巻…………………………………………………¥ 8,800
ワンダラーズ フロム イース ……………………………¥ 8,700
IPLオリジナルブランクディスケットMD/2HD(信頼性、耐久性保証。発売記念期間)プレゼント中
返品保証制度(お申込み日より30日以内で未開封のもの)…………………★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム！)……………★
安心の3倍保証制度(IPL保証書付。高額な修理にも完全対応。送料も当社が負担します)……★

標準価格 ¥434,900 ➡ IPL 超特価

¥3,900	×60回	ボーナス 20,000×10回
¥ 5,700	×84回	ボーナス なし
¥ 7,900	×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥10,000	×24回	ボーナス 38,000× 4回
¥ 7,200	×60回	ボーナス なし

NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ

PC-8801FE2

アクセス No.B07802

PC-8801FE2(8ビット家庭用TV接続OKサウンド機能搭載)………¥119,000
PC-TV454(0.35ピッチS端子文字放送ビデオボードTV回転台リモコン)…¥128,300
ソーサリアン …………………………………………¥ 9,800
マイトアンドマジック …………………………………¥ 9,800
トンネルス&トロールス…………………………………¥ 9,800
DUEL ……………………………………………………¥ 8,700
ウィーザードリィ5………………………………………¥ 12,600
機動戦士ガンダム ………………………………………¥ 6,800
エメラルドドラゴン ……………………………………¥ 8,800
初期不良期間(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム！)…………………★
返品保証制度(お申込み日より30日以内で未開封のもの)…………………★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応)…………★

標準価格 ¥313,800 ➡ IPL 超特価

¥1,600	×60回	ボーナス 20,000×10回
¥ 4,900	×60	ボーナス なし
¥ 7,600	×36回	ボーナス なし
¥ 9,400	×24回	ボーナス 10,000× 4回
¥ 3,900	×84回	ボーナス なし

TOSHIBA

DynaBook 286

アクセス No.B07507

J-3100GS-021(Dyna Book 3.5FDD＊1.20MBHDD メモリ1MB) ¥498,000
PWS-5268A…………………………………………¥168,000
インクリボン1年相当分供給(1年相当分として2巻、インク切れの心配はもうありません。)プレゼント中
一太郎J-3100(日本語ワープロ) ……………………¥ 68,000
PWS-5292A(新JISフォントカード) …………………¥ 20,000
アシストカード(カード型データベース) ……………¥ 9,700
スケジューラー(スケジュール管理) ………………¥ 9,800
IPLオリジナルブランクディスケットMF/2HD(信頼性、耐久性保証、発売記念期間)プレゼント中
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム！)……………★
返品保証制度(お申込み日より30日以内で未開封のもの)…………………★
安心の3倍保証制度(IPL保証書付。高額な修理にも完全対応。送料も当社が負担します)……★

標準価格 ¥773,500 ➡ IPL 超特価

¥5,000	×60回	ボーナス 50,000×10回
¥15,700	×36回	ボーナス 30,000× 6回
¥16,000	×48回	ボーナス なし
¥20,700	×36回	ボーナス なし
¥21,700	×24回	ボーナス 50,000× 4回

DynaBook

アクセス No.B07511

J-3100SS-02E(Dyna Book 20MBHDD メモリ1MB)……………¥328,000
J31MCSS1(NCU付き非同期モデムカード)…………………¥ 49,000
ZORTECH C(Cプリプロセッサ) ……………………………¥ 39,800
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム！)……………★
返品保証制度(お申込み日より30日以内で未開封のもの)…………………★
安心の3倍保証制度(IPL保証書付。高額な修理にも完全対応。送料も当社が負担します)……★

標準価格 ¥416,800 ➡ IPL 超特価

¥2,500	×84回	ボーナス 20,000×14回
¥ 3,800	×48回	ボーナス 30,000× 8回
¥ 7,400	×60回	ボーナス なし
¥ 8,800	×48回	ボーナス なし
¥11,400	×36回	ボーナス なし

LFD391R(ロジテック)



5"デスクトップパソコンと3.5"ラップトップパソコン等のお互いのデータを上手に利用するための3.5"外付けシングルドライブです。初心者でも解り易くしっかりと書かれたマニュアルが図解入りでついていて接続も間違えずに行えると考えます。スイッチ類はすべて全面設計で操作し易く切り換え方法の手軽さ(リセットして立ち上げ直す必要はあり)、ライトプロテクトスイッチなどの他の機種にない機能を持っています。ドライブはNEC製を使用。他にIFボード、ケーブル付でセットの簡単なFDC-357AUTO(¥68,000)を頻繁に2HD、2DDの切り換えの必要な方に自動切り換えを唯一実現している外付ドライブとしてお薦めします。

IPL's COLLECTION '90 EPSON FAMILY

EPSONプレゼント.!!

1. パーソナルモデムホン 先着50名様



ワンタッチ切り替えでモデムにも電話にもなります。
短縮ダイヤル付き、パソコン通信開始です。

2. マウス先着100名様 今やパソコンに必携!



HDタイプの皆様には、HDを使い易くする為のユーティリティソフト 3『全略ハードディスク殿(ファミリー)』を、HG-3000漢字プリンター(漢字220字/秒、比較:インパクト110字/秒、熱転写80字/秒)のお客様には 4『毛筆わーぷろJr.』をプレゼント!

PC-286VF-STD

アクセス No.B07062

PC-286VF-STD(16ビット1M/640Kバイト両用5"FDD＊2)………¥298,000
CU-14FD(0.31目に優しいアンバー色、カラーの切替可スタンド付)…¥ 74,800
マウス(キーボードからの入力を軽減!)……プレゼント中
SR-120PH((EPSON)短縮ダイヤル等多機能電話、電話とモデムの切替ワンタッチ!1200 300bps全二重)プレゼント中
PA-8600(今や必携!SHARP電子手帳。海外旅行中の¥計算機能付)……¥ 28,000
パソコン電子手帳くん(ブームの電子手帳とのデータ交換可。OA時代のライフスタイル)…¥ 12,800
PA7C41(国語辞書カード)……¥ 16,000
AP-850PC(美しい48ドット熱転写漢字カラープリンター)EPSON…¥ 96,800
お得なパックII・熱転写プレミアムセット(カラーリボン×2、マルチリボン×1、A4カット用紙200枚) プレゼント中
インクリボン1年相当分供給(1年相当分として5巻、もうインク切れの心配はありません。)プレゼント中
代替機無料貸出 修理期間中にも安心(本体、モニター、プリンタ)……★
返品保証制度(お申込み日より30日以内で未開封のもの)……★
IPLオリジナルブランクディスケットMD/2HD(信頼性、耐久性保証、発売記念期間)プレゼント中
IPL キーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差が出ます)…★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム!)……★
安心の3倍保証制度(IPL保証書付。高額な修理にも完全対応。送料も当社が負担します)……★

標準価格 ¥526,400 ➡ IPL 超特価

¥3,900	×60回	ボーナス 20,000×10回
¥5,700	×84回	ボーナス なし
¥8,600	×48回	ボーナス なし
¥11,100	×36回	ボーナス なし
¥10,000	×24回	ボーナス 36,800× 4回

アクセス No.B07061

PC-286VF-STD(16ビット1M 640Kバイト両用5"FDD＊2)………¥298,000
PC-KD863G(PCエンジンゲーム機能内蔵スピーカー回転台付15"カラー)………¥138,000
HG-3000PC(静粛!漢字高速で220字/秒、耐久性と信頼性を約束インクジェット)…¥248,000
インクリボン1年相当分供給(1年相当分として1タンク、もうインク切れの心配はありません。)プレゼント中
毛筆わーぷろ Jr……プレゼント中
マウス(キーボードからの入力を軽減!)……プレゼント中
SR-120PH((EPSON)短縮ダイヤル等多機能電話、電話とモデムの切替ワンタッチ!1200 300bps全二重)プレゼント中
代替機無料貸出 修理期間中にも安心(本体、モニター、プリンタ)……★
返品保証制度(お申込み日より30日以内で未開封のもの)……★
IPLオリジナルブランクディスケットMD/2HD(信頼性、耐久性保証、発売記念期間)プレゼント中
IPL キーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差が出ます)…★
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー)…★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム!)……★
安心の3倍保証制度(IPL保証書付。高額な修理にも完全対応。送料も当社が負担します)……★

標準価格 ¥684,000 ➡ IPL 超特価

¥3,200	×84回	ボーナス 20,000×14回
¥8,200	×60回	ボーナス なし
¥12,700	×36回	ボーナス なし
¥10,200	×24回	ボーナス 50,000× 4回
¥6,500	×84回	ボーナス なし

PC-286 BOOK

アクセス No.B07141

PC-286BOOK-STD(CPU80C286、12MHz 3.5"×2)……¥258,000
AP-550EXPC(24ドット熱転写漢字カラープリンタ。ハガキOK)……¥ 64,800
お得なパックII・熱転写プレミアムセット(カラーリボン×2、マルチリボン×1、A4カット用紙200枚) プレゼント中
インクリボン1年相当分供給(1年相当分として5巻、もうインク切れの心配はありません。)プレゼント中
SR-120PH((EPSON)短縮ダイヤル等多機能電話、電話とモデムの切替ワンタッチ!1200 300bps全二重¥44,000) プレゼント中
マウス(キーボードからの入力を軽減!)……プレゼント中
初期不良期間(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム!)……★
返品保証制度(お申込み日より30日以内で未開封のもの)……★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応)……★

標準価格 ¥322,800 ➡ IPL 超特価

¥1,800	×60回	ボーナス 20,000×10回
¥8,000	×36回	ボーナス なし
¥8,300	×24回	ボーナス 20,000× 4回

PC-286 NOTE F

アクセス No.B07780

PC-286NOTE F……¥198,000
PCRDC(RAMドライブカード)……¥ 38,000
PCNFMC(モデムカード)……¥ 32,800
PCNFRB2(RAMボード2MB)……¥ 78,000
マウス(キーボードからの入力を軽減!)……プレゼント中
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3カ月間の新品交換システム!)……★
返品保証制度(お申込み日より30日以内未開封のもの)……★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応!)……★

標準価格 ¥346,800 ➡ IPL 超特価

¥1,500	×84回	ボーナス 20,000×14回
¥6,100	×60回	ボーナス なし
¥9,400	×36回	ボーナス なし

PC-386M-H40

アクセス No.B07040

PC-386M-H40(386SX16MHzメモリ640KB 40MB HDD)………¥468,000
全略ハードデスク殿 FAMILY……プレゼント中
CU-14FD(0.31目に優しいアンバー色、カラーの切替可スタンド付)…¥ 74,800
PC-286P03(日本語MS-DOS/Ver3.1)……¥ 18,000
一太郎Ver4.3(MS-DOS版 拡張メモリをEMSボードとしてそのまま使用できる)¥ 58,000
VP-2050PC(24ドット漢字ゴシックフォント内蔵カラー漢字プリンタ(EPSON))……¥158,000
VP-2000CSFS(カットシートフィーダ、ハガキ連続打ち年賀状ワープロ時活躍!)……¥ 30,000
インクリボン1年相当分供給(1年相当分として2巻、インク切れの心配はもうありません。)プレゼント中
マウス(キーボードからの入力を軽減!)……プレゼント中
SR-120PH((EPSON)短縮ダイヤル等多機能電話、電話とモデムの切替ワンタッチ!1200 300bps全二重)プレゼント中
代替機無料貸出 修理期間中にも安心(本体、モニター、プリンタ)……★
返品保証制度(お申込み日より30日以内で未開封のもの)……★
IPLオリジナルブランクディスケットMF/2HD(信頼性、耐久性保証、発売記念期間)プレゼント中
IPL キーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差が出ます)…★
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー)…★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム!)……★
安心の3倍保証制度(IPL保証書付。高額な修理にも完全対応。送料も当社が負担します)……★

標準価格 ¥806,800 ➡ IPL 超特価

¥3,900	×60回	ボーナス 50,000×10回
¥5,000	×72回	ボーナス 33,500×12回
¥9,700	×84回	ボーナス なし
¥8,900	×60回	ボーナス 20,000×10回
¥10,700	×36回	ボーナス 50,000× 6回

アクセス No.B07041

PC-386M-H40(386SX16MHzメモリ640KB 40MB HDD)………¥468,000
全略ハードデスク殿 FAMILY……プレゼント中
CU-14FD(0.31目に優しいアンバー色、カラーの切替可スタンド付)…¥ 74,800
PC-286P03(日本語MS-DOS/Ver3.1)……¥ 18,000
HG-3000PC(静粛!漢字高速で220字/秒、耐久性と信頼性を約束インクジェット)…¥248,000
毛筆わーぷろ Jr……プレゼント中
インクリボン1年相当分供給(1年相当分として1タンク、もうインク切れの心配はありません。)プレゼント中
マウス(キーボードからの入力を軽減!)……プレゼント中
SR-120PH((EPSON)短縮ダイヤル等多機能電話、電話とモデムの切替ワンタッチ!1200 300bps全二重)プレゼント中
代替機無料貸出 修理期間中にも安心(本体、モニター、プリンタ)……★
返品保証制度(お申込み日より30日以内で未開封のもの)……★
IPLオリジナルブランクディスケットMD/2HD(信頼性、耐久性保証、発売記念期間)プレゼント中
インクリボン1年相当分供給(1年相当分として2巻、インク切れの心配はもうありません。)プレゼント中
IPL キーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差が出ます)…★
添削付通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロー)…★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム!)……★
安心の3倍保証制度(IPL保証書付。高額な修理にも完全対応。送料も当社が負担します)……★

標準価格 ¥808,800 ➡ IPL 超特価

¥2,600	×60回	ボーナス 50,000×10回
¥5,000	×72回	ボーナス 26,200×12回
¥8,600	×84回	ボーナス なし
¥9,700	×48回	ボーナス 20,000× 8回
¥16,800	×36回	ボーナス なし

GT-6000

文章中に写真などのビジュアルデータを取り込みデータベース化する。
パソコン通信でも画像データのやり取りが行われている時代性もあり、カラースキャナーは一度使うとパソコンの世界を拡げる楽しい製品です。
企画書、レポート、年賀状、案内状等にも活躍します。お試しになることをお薦めします。



EPSON
GT-6000 300dpi高解像度カラーイメージスキャナ

本社:〒248 鎌倉市雪の下4-1-12 商品管理部:鎌倉市雪の下3-4-23
TEL. 0467-24-7511 FAX. 0467-24-0561 TEL. 0467-24-1154

IPL's COLLECTION '90 TOWNS FAMILY

FM TOWNS

アクセス No.B07018

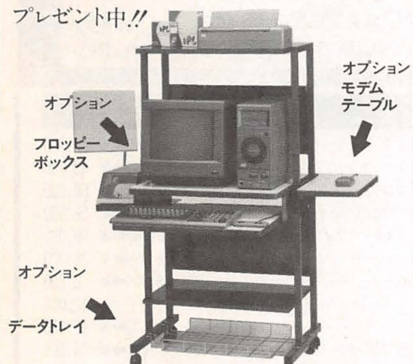
FMTOWNS-2F(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5″×2、SCSIインターフェイス装備)… ¥378,000
FMT-DP531(14″0.38ピッチ、アナログRGBマルチスキャン)……… ¥ 89,800
FMT-KB105(TOWNSテンキー〔JIS配列〕)……… ¥ 30,000
FMPR-204B(24ドットカラー漢字熱転写10″)……… ¥ 80,000
FM60-711(プリンタケーブル)……… ¥ 6,800
システムソフトウェアB276A010(TOWNSシステムソフトウェア-V1.1)…… ¥ 20,000
IPLオリジナルデスクIL-100G(原稿用スタンド、スライド式テーブル付キーボード収納可、機能拡張OK) プレゼント中
全国出張サービス(故障時にも安心(無料、但しメーカー保障期間内))……… ★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3カ月間の新品交換システム!)……… ★
返品保証制度(お申込み日より30日以内で未開封のもの)……… ★
安心の3倍保証制度(IPL保証書付。高額な修理にも完全対応。送料も当社が負担致します。)… ★

標準価格 ¥604,600 ➡ IPL 超特価

月額	回数	ボーナス
¥1,500	×84回	ボーナス 30,000×14回
¥ 4,800	×60回	ボーナス 20,000×10回
¥ 6,500	×84回	ボーナス なし
¥ 9,800	×48回	ボーナス なし
¥12,600	×36回	ボーナス なし

今、TOWNSをセットでお買い求めの方へ

原稿用スタンド、キーボード収納可能スライド式テーブル、フラットなプリンタ棚付のデスクをプレゼント中!!



アクセス No.B07604

FMTOWNS-2F(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5″×2、SCSIインターフェイス装備)… ¥378,000
FMT-DP531(14″0.38ピッチ、アナログRGBマルチスキャン)……… ¥ 89,800
FMT-KB101(TOWNS用JISキーボード)……… ¥ 20,000
システムソフトウェアB276A010(TOWNSシステムソフトウェア-V1.1)…… ¥ 20,000
AFTER BURNER……… ¥ 9,800
ラストハルマゲドンFM……… ¥ 8,800
ニュージーランドストーリー……… ¥ 9,800
インビテーション(影からの招待状)……… ¥ 9,800
IPLオリジナルデスクIL-100G(原稿用スタンド、スライド式テーブル付キーボード収納可、機能拡張OK)定価38800円プレゼント中
全国出張サービス(故障時にも安心(無料、但しメーカー保障期間内))……… ★
返品保証制度(お申込み日より30日以内)……… ★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3カ月間の新品交換システム!)……… ★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応!)……… ★

標準価格 ¥546,000 ➡ IPL 超特価

月額	回数	ボーナス
¥1,100	×84回	ボーナス 30,000×14回
¥ 4,400	×60回	ボーナス 20,000×10回
¥ 6,100	×84回	ボーナス なし
¥ 8,700	×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥17,500	×24回	ボーナス なし

アクセス No.B07019

FMTOWNS-2F(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5″×2、SCSIインターフェイス装備)… ¥378,000
FMT-DP531(14″0.38ピッチ、アナログRGBマルチスキャン)……… ¥ 89,800
FMT-KB105(TOWNSテンキー〔JIS配列〕)……… ¥ 30,000
システムソフトウェアB276A010(TOWNSシステムソフトウェア-V1.1)…… ¥ 20,000
遥かなるオーガスタ……… ¥ 12,800
水滸伝……… ¥ 11,800
IPLオリジナルデスクIL-100G(原稿用スタンド、スライド式テーブル付キーボード収納可、機能拡張OK) プレゼント中
IPLオリジナルブランクディスケットMF/2HD(信頼性、耐久性保証、発売記念期間)プレゼント中
全国出張サービス(故障時にも安心(無料、但しメーカー保障期間内))……… ★
返品保証制度(お申込み日より30日以内で未開封のもの)……… ★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3カ月間の新品交換システム!)……… ★
安心の3倍保証制度(IPL保証書付。高額な修理にも完全対応。送料も当社が負担致します。)… ★

標準価格 ¥542,400 ➡ IPL 超特価

月額	回数	ボーナス
¥2,700	×60回	ボーナス 30,000×10回
¥ 5,900	×48回	ボーナス 20,000× 8回
¥11,800	×36回	ボーナス 10,000× 6回
¥17,200	×24回	ボーナス なし

アクセス No.B07021

FMTOWNS-2F(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5″×2、SCSIインターフェイス装備)… ¥378,000
FMT-DP532(14″0.26ピッチ、アナログRGBマルチスキャン)……… ¥138,000
FMT-KB105(TOWNSテンキー〔JIS配列〕)……… ¥ 30,000
FMT-412(ビデオカードII、Sビデオ対応)……… ¥ 40,000
システムソフトウェアB276A010(TOWNSシステムソフトウェア-V1.1)…… ¥ 20,000
FM-OASYS(FD)(優れた操作性、容易なグラフ作成等CD-ROM対応高機能日本語ワープロソフト) ¥ 55,000
富士通HABITAT(32ビット、CD-ROMならではのハイパーコミュニケーションネットワーク)…… ¥ 6,800
PV-A24MNP5(高速2400bps全二重、電話代の軽減/MNPクラス5搭載(AIWA)) ¥ 54,800
TURBO OUT RUN……… ¥ 9,800
遥かなるオーガスタ……… ¥ 12,800
ダンジョンマスター……… ¥ 8,800
帝都大戦……… ¥ 8,000
IPLオリジナルデスクIL-100G(原稿用スタンド、スライド式テーブル付キーボード収納可、機能拡張OK) プレゼント中
IPLオリジナルブランクディスケットMF/2HD(信頼性、耐久性保証、発売記念期間)プレゼント中
全国出張サービス(故障時にも安心(無料、但しメーカー保障期間内))……… ★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3カ月間の新品交換システム!)……… ★
返品保証制度(お申込み日より30日以内で未開封のもの)……… ★
安心の3倍保証制度(IPL保証書付。高額な修理にも完全対応。送料も当社が負担致します。)… ★

標準価格 ¥762,000 ➡ IPL 超特価

月額	回数	ボーナス
¥3,800	×84回	ボーナス 30,000×14回
¥ 6,200	×60回	ボーナス 30,000×10回
¥10,100	×48回	ボーナス 20,000× 8回
¥17,300	×36回	ボーナス なし

アクセス No.B07611

FMTOWNS-2H(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5″×2、40MBHDD内蔵)… ¥548,000
FMT-DP531(14″0.38ピッチ、アナログRGBマルチスキャン)……… ¥ 89,800
FMT-KB105(TOWNSテンキー〔JIS配列〕)……… ¥ 30,000
FMPR-204B(24ドットカラー漢字熱転写10″)……… ¥ 80,000
FMPR-203T1(トラクタユニット)……… ¥ 8,000
FM60-711(プリンタケーブル)……… ¥ 6,800
システムソフトウェアB276A010(TOWNSシステムソフトウェア-V1.1)…… ¥ 20,000
FM-OASYS(HD)(優れた操作性、容易なグラフ作成などCD-ROM対応高機能日本語ワープロソフト) ¥ 58,000
TURBO OUT RUN……… ¥ 9,800
遥かなるオーガスタ TOWNS……… ¥ 12,800
IPLオリジナルデスクIL-100G(原稿用スタンド、スライド式テーブル付キーボード収納可、機能拡張OK)プレゼント中
IPLオリジナルブランクディスケットMF/2HD(信頼性、耐久性保証、発売記念期間)プレゼント中
全国出張サービス(故障時にも安心(無料、但しメーカー保障期間内))……… ★
返品保証制度(お申込み日より30日以内で未開封のもの)……… ★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3カ月間の新品交換システム!)……… ★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応!)……… ★

標準価格 ¥863,200 ➡ IPL 超特価

月額	回数	ボーナス
¥1,300	×84回	ボーナス 50,000×14回
¥ 5,000	×84回	ボーナス 28,000×14回
¥10,500	×72回	ボーナス なし
¥ 8,900	×60回	ボーナス 20,000×10回
¥18,900	×36回	ボーナス なし

アクセス No.B07608

FMTOWNS-2F(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5″×2、SCSIインターフェイス装備)… ¥378,000
FMT-DP531(14″0.38ピッチ、アナログRGBマルチスキャン)……… ¥ 89,800
FMT-KB105(TOWNSテンキー〔JIS配列〕)……… ¥ 30,000
システムソフトウェアB276A010(TOWNSシステムソフトウェア-V1.1)…… ¥ 20,000
遥かなるオーガスタ TOWNS……… ¥ 12,800
水滸伝 TOWNS……… ¥ 11,800
IPLオリジナルデスクIL-100G(原稿用スタンド、スライド式テーブル付キーボード収納可、機能拡張OK)プレゼント中
IPLオリジナルブランクディスケットMF/2HD(信頼性、耐久性保証、発売記念期間)プレゼント中
全国出張サービス(故障時にも安心(無料、但しメーカー保障期間内))……… ★
返品保証制度(お申込み日より30日以内で未開封のもの)……… ★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3カ月間の新品交換システム!)……… ★
安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応!)……… ★

標準価格 ¥542,400 ➡ IPL 超特価

月額	回数	ボーナス
¥1,600	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥ 4,300	×60回	ボーナス 20,000×10回
¥ 9,200	×48回	ボーナス なし
¥ 8,500	×36回	ボーナス 20,000× 6回

アクセス No.B07020

FMTOWNS-2H(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5″×2、40MBHDD内蔵) ¥548,000
FMT-DP531(14″0.38ピッチ、アナログRGBマルチスキャン)……… ¥ 89,800
FMT-KB105(TOWNSテンキー〔JIS配列〕)……… ¥ 30,000
FMPR-204B(24ドットカラー漢字熱転写10″)……… ¥ 80,000
FMPR-203T1(トラクタユニット)……… ¥ 8,000
FM60-711(プリンタケーブル)……… ¥ 6,800
システムソフトウェアB276A010(TOWNSシステムソフトウェア-V1.1)…… ¥ 20,000
FM-OASYS(HD)(優れた操作性、容易なグラフ作成などCD-ROM対応高機能日本語ワープロソフト) ¥ 58,000
TURBO OUT RUN……… ¥ 9,800
遥かなるオーガスタ……… ¥ 12,800
IPLオリジナルデスクIL-100G(原稿用スタンド、スライド式テーブル付キーボード収納可、機能拡張OK) プレゼント中
IPLオリジナルブランクディスケットMF/2HD(信頼性、耐久性保証、発売記念期間)プレゼント中
全国出張サービス(故障時にも安心(無料、但しメーカー保障期間内))……… ★
返品保証制度(お申込み日より30日以内で未開封のもの)……… ★
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3カ月間の新品交換システム!)……… ★
安心の3倍保証制度(IPL保証書付。高額な修理にも完全対応。送料も当社が負担致します。)… ★

標準価格 ¥863,200 ➡ IPL 超特価

月額	回数	ボーナス
¥3,900	×60回	ボーナス 50,000×10回
¥ 5,500	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥10,500	×36回	ボーナス 50,000× 6回
¥14,600	×48回	ボーナス なし

アクセス No.B07022

FMTOWNS-2H(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5″×2、40MBHDD内蔵) ¥548,000
FMT-DP531(14″0.38ピッチ、アナログRGBマルチスキャン)……… ¥ 89,800
FMT-KB105(TOWNSテンキー〔JIS配列〕)……… ¥ 30,000
PR-40T CITYRITER(24ドット/136桁カラー漢字プリンタ)…… ¥120,000
インクリボン1年相当分供給(1年相当分として2巻、インク切れの心配はもうありません。)プレゼント中
PR-401T(CITYRITER用トラクタユニット)……… ¥ 10,000
PR-403T(CITYRITER用カラーユニット)……… ¥ 8,000
FM60-711(プリンタケーブル)……… ¥ 6,800
システムソフトウェアB276A010(TOWNSシステムソフトウェア-V1.1)…… ¥ 20,000
日本語MS-DOS V3.1 B276A100(MS-DOSエミュレータ、Rシリーズソフト動作可能) ¥ 18,000
Lotus 1-2-3(世界No.1 超高速、表計算グラフ処理データベース)…… ¥ 98,000
FM-OASYS(HD)(優れた操作性、容易なグラフ作成等CD-ROM対応高機能日本語ワープロソフト) ¥ 58,000
遥かなるオーガスタ……… ¥ 12,800
全国出張サービス(故障時にも安心(無料、但しメーカー保障期間内))……… ★
IPLオリジナルデスクIL-100G(原稿用スタンド、スライド式テーブル付キーボード収納可、機能拡張OK) プレゼント中
IPLオリジナルブランクディスケットMF/2HD(信頼性、耐久性保証、発売記念期間)プレゼント中
初期不良期間3ヶ月(ワイドに3カ月間の新品交換システム!)……… ★
返品保証制度(お申込み日より30日以内で未開封のもの)……… ★
安心の3倍保証制度(IPL保証書付。高額な修理にも完全対応。送料も当社が負担致します。)… ★

標準価格 ¥1,019,400 ➡ IPL 超特価

月額	回数	ボーナス
¥3,500	×84回	ボーナス 50,000×14回
¥ 6,700	×60回	ボーナス 50,000×10回
¥15,000	×60回	ボーナス なし
¥14,800	×36回	ボーナス 50,000× 6回

本社:〒248 鎌倉市雪の下4-1-12 商品管理部:鎌倉市雪の下3-4-23
TEL. 0467-24-7511 FAX. 0467-24-0561 TEL. 0467-24-1154

PERIPHERAL

現在クレジット支払い中の方にも、追加購入、買替えが月々1,000円程度の調整でOK。
もちろん下取りやシステムアップ等を考慮しながらクレジットができます。

アクセス No.B07409

- GT-6000(高解像度300dpi、写真など微妙なトーンの原稿も的確な読取り可、プリントアウトも鮮明) … ¥178,000
- RS-233Cケーブル(GT-6000用) …… プレゼント中
- PC-9801-29N(GP-IBインタフェイスボード) …… ¥48,000
- エコロジー2(MS-DOSファイル管理ソフト、FATエディタ内蔵) …… ¥28,000
- ノストラダムス98(ファイルを自由自在に再配置、ディスクアクセスを高速可) …… ¥28,000
- 返品保証制度(お申込み日より30日以内) …… ★
- 初期不良期間3ヶ月(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム!) …… ★
- 安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応) …… ★

標準価格 ¥282,000 ➡ IPL 超特価

¥1,300 ×60回 ボーナス 20,000×10回

アクセス No.B07419

- EMJ-4000MKIII(EMS対応、メモリ管理ソフト付、4MB増設RAMボード メルコ) … ¥79,800
- 一太郎Ver4.3(MS-DOS版 拡張メモリをEMSボードとしてそのまま使える) … ¥58,000
- 花子Ver.2(図形まじり文書作成ソフト。オリジナリティを追求!) …… ¥58,000
- PS98-061-HMW(日本語MS-OS 2(Ver1.1)) …… ¥62,000
- 返品保証制度(お申込み日より30日以内) …… ★
- 初期不良期間3ヶ月(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム!) …… ★
- 安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応) …… ★

標準価格 ¥257,800 ➡ IPL 超特価

¥1,600 ×48回 ボーナス 20,000× 8回

SRC-80

高速大容量でファイルの読み書きが非常に速く仕事のスピードアップは有益なソフトのパワーを高めます。ディスクの入れ替えが不要ですからコンピュータの電源を入れるだけでコンピュータの操作に専念できます。ファイル管理を効率的に行う為のユーティリティソフト(例えばノートン、全略ハードディスク殿等)を併用された方がよいと考えます。将来のシステムの拡張性に多大に影響すること、作業環境等を考慮し80Mバイト以上のものをお薦めします。



アクセス No.B07503

- SRC-80(ICM)(高速型80MB、28msハードディスクSASI/SCSI選択可、ユーティリティ付) …… ¥158,000
- IF-2720(SASI用HDDインターフェイスカード) …… ¥20,000
- Microsoft Excel(複数ソフト同時実行、画面分割サイズ変更自在グラフィック駆使) … ¥98,000
- ♯7754(リボンカートリッジ 135K) …… ¥2,000
- 電話帳電卓＊贈呈(電話番号50人分、スケジュールメモOK 電卓機能付) …… ★
- 初期不良期間3ヶ月(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム!) …… ★
- 返品保証制度(お申込み日より30日以内で未開封のもの) …… ★
- 安心の3倍保証制度(IPL保証書付、高額な修理にも完全対応、送料も当社が負担します) …… ★

標準価格 ¥278,000 ➡ IPL 超特価

¥3,900 ×72回

アクセス No.B07427

- ミュージ郎(DM-64N-4)(表現豊かな本格的音楽演奏が楽しめる、要MSDOS、マウス) ¥158,000
- MA-12C(防磁タイプスピーカー、出力10W×2本)ROLAND …… ¥28,000
- CA-30(アレンジくん)(コードデータのみで自由にアレンジ可能) … ¥49,000
- CF-10(デジタル、フェーダー) …… ¥22,000
- CN-20(鍵盤状にならんだキーを押すだけで音符を入力) …… ¥22,000
- よみとりくん(楽譜をそのままデータとして取り込む(スキャナ付)) …… ¥48,000
- 返品保証制度(お申込み日より30日以内) …… ★
- 初期不良期間3ヶ月(ワイドに3ヶ月間の新品交換システム!) …… ★
- 安心の3倍保証(IPL保証書付き高額な修理はもちろん全てに対応) …… ★

標準価格 ¥327,000 ➡ IPL 超特価

¥2,300 ×60回 ボーナス 20,000×10回

アクセス No.B07502

- KAN TAN DRY(ハードディスクユーティリティ) …… ¥18,000
- オーシャノグラフィII(超高速バックアップ、デイリー機能大容量HDDに威力発揮) …… ¥22,000

標準価格 ¥40,000 ➡ IPL 超特価

¥1,100 ×36回

FRESH UP COMPUTER

6ヵ月の保証付(メンテナンススタッフが細部まで厳重なチェックを行っています。)
オリジナルクレジットでお支払いも簡単です。無料にて配達いたします。

NEC

No.	品名	価格	IPL価格
①	PC-DR320(データレコーダー)	¥12,800	¥3,000
②	PC-KD651(14"カラーCRT PC-100用)	¥198,000	¥32,000
③	PC-KD854(0.39ミリ14"カラーCRT)	¥89,800	¥46,000
④	PC-KD863S(15"0.39ステレオアンプ、スピーカ、チルトスタンド付	¥218,000	¥58,000
⑤	PC-KD855(14"0.41アナログRGBカラーCRT)	¥69,800	¥38,000
⑥	N5913L(G)(超高階像度0.31反射防止処理、上下左右方向調節可)	¥238,000	¥68,000
⑦	PC-PR201(24ピン日本語プリンタ)	¥298,000	¥38,000
⑧	PC-PR104(16ピン24ドット漢字プリンタ)	¥148,000	¥28,000
⑨	PC-PR201T(24ピンカラー15"熱転写漢字プリンター)	¥170,000	¥38,000
⑩	PC-PR101T(24ピンカラー熱転写漢字プリンタハガキ可)	¥108,000	¥28,000
⑪	PC-PR101L(24ピン10"漢字プリンター)	¥175,000	¥38,000
⑫	PC-PR101-13(トラクタフィーダPR101/F/L用)	¥18,000	¥8,000
⑬	PC-98LT model22	新品 ¥288,000	¥118,000
⑭	PC-9881(8"FDD)	¥320,000	¥32,000
⑮	PC-98LT-05(キャリングケース)	¥19,500	¥8,000

富士通

No.	品名	価格	IPL価格
⑯	FMPR-203B2(カラー漢字熱転写プリンター10)	¥80,000	¥38,000
⑰	FMPR-101B(24ドット漢字熱転写プリンタ)	¥50,000	¥22,000
⑱	MB-27502(FMデータレコーダ)	¥12,800	¥6,000
⑲	MB-27407(熱転写プリンター16ドット80桁)	¥79,800	¥16,000
⑳	FMTOWNS-2(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5"×2)	¥398,000	¥138,000
㉑	FMT-KB101(TOWNS用JISキーボード)	¥20,000	¥8,000
㉒	FM-77L4(FM-77L4 400ライン128KB FMLogo付)	¥238,000	¥28,000

シャープ

No.	品名	価格	IPL価格
㉓	14M114C(14"カラーCRT 4050文字、31ミリ)	¥168,000	¥28,000
㉔	CU-14AD(人気の超高解像度!0.31ミリ、カラーCRTケーブル付き)	¥34,800	¥38,000
㉕	CU-21CD(迫力の21"カラーアナログCRT3モードマルチスキャン方式)	¥139,800	¥58,000
㉖	CU-21CD-GY(迫力の21"カラーCRTアナログ3モードオートスキャン方式)	¥139,800	¥58,000
㉗	MZ-1V01(ファクシミリ付イメージスキャナプリンタ	新古品 ¥278,000	¥98,000
㉘	MZ-1D01	¥999,990	¥28,000
㉙	MZ-1P09(カラープロッタプリンター)	¥39,800	¥8,000
㉚	MZ-1E35		¥12,000
㉛	MZ-1P07A(80桁プリンター)	¥79,800	¥12,000
㉜	MZ-1P17(10"カラー漢字熱転写プリンタ)	¥79,800	¥18,000
㉝	CZ-611C-BK	新同 ¥399,800	¥198,000
㉞	CZ-652CBK	新同 ¥298,000	¥212,500

EPSON

No.	品名	価格	IPL価格
㉟	RP-80F/T2(9ピン80桁プリンタ)	¥89,000	¥12,000
㊱	RP-80F/TIIK(用紙を選ばない漢字プリンター)	¥129,000	¥22,000
㊲	GT-3000V(カラー写真絵地図イラスト入り文書画像データベース、縮小拡大可)	¥178,000	¥88,000
㊳	PC-286VE-H20	新品 ¥423,000	¥228,000
㊴	PC-286CD2(反射を防ぐノングレア超高解像度0.31カラーアナログCRT)	¥94,800	¥38,000

TDK

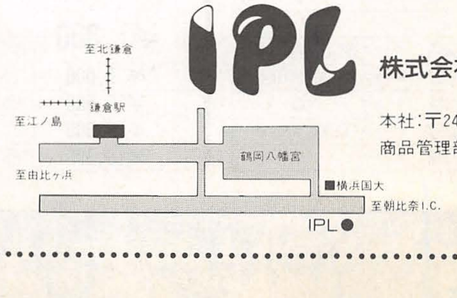
No.	品名	価格	IPL価格
㊵	K-124S(14"カラーCRT 4050文字)	¥105,000	¥32,000
㊶	NP-510PC(24ピンカラー第2水準漢字熱転写)	¥175,000	¥28,000
㊷	DPX-510P		¥8,000

ORDER TELEPHONE

電話受付:AM10:00〜PM8:00
(日曜定休日)FAX受付:24時間受付

●本社(鎌倉)—0467-24-7511

FAX…… 0467-24-0561
札幌…… 011-621-1444
仙台…… 022-266-0531
銀座…… 03-541-3058
青山…… 03-470-0061
大阪…… 06-311-2736
広島…… 082-293-7881
福岡…… 092-481-2644



IPL 株式会社・アイピーエル

本社:〒248 鎌倉市雪の下4-1-12
商品管理部:鎌倉市雪の下3-4-23

HOW TO ORDER

お申し込み方法

＊18才未満の方は、保護者とご一緒にお申し込み下さい。

●ハガキでお申し込みの場合

ご注文の際には①住所②氏名・年齢③電話番号④アクセスナンバー⑤支払い方法を次の要領でご記入の上、下記のあて先へお送りください。

①住所
②氏名・年齢
③電話番号
④アクセスナンバー
⑤支払い方法
●月々のお支払金額×回数
●ボーナス時のお支払い金額

248-□□
鎌倉市雪の下4-1-12
㈱IPL 商品管理部
ベーマガ係

●お電話でお申し込みの場合

ご注文の際には①住所②氏名・年齢③電話番号④アクセスナンバー⑤支払い方法をあらかじめメモなどにまとめ、最寄りのご注文ダイヤルへお申し込みください。

本社……0467-24-7511
札幌……011-621-1444
仙台……022-266-0531
銀座……03-541-3058
青山……03-470-0061
大阪……06-311-2736
広島……082-293-7881
福岡……092-481-2644

●ファクシミリでお申し込みの場合

大きめの文字で濃くはっきりとお書きください。
ご注文の際には①住所②氏名・年齢③電話番号④アクセスナンバー⑤支払い方法をご記入の上、下記の番号へ送信ください。ファクシミリは、24時間申し込みが可能です。 ●製品を選んだ雑誌名をご記入ください。

ファクシミリ番号――0467-24-0561

お支払い方法

●クレジットの場合

専用のお申し込み用紙をお送りいたしますので、必要事項をご記入、ご捺印の上ご返送ください。到着次第、配送便にて製品を発送いたします。

●一括払いの場合

下記のいづれかの方法でお申し込み下さい。ご入金を確認次第、配送便にて製品を発送いたします。

●銀行振り込みの場合のお振り込み先

取引銀行 (口座番号)	三菱銀行 鎌倉支店 (普 4956791) 第一勧業銀行 鎌倉支店 (普 1180564)
口座名	株式会社 アイピーエル
TEL	0467-24-7511(代)

●現金書留の場合

現金書留の場合は、おつり銭のないように、又、切手でのご送金はご遠慮ください。

…………(キリトリ線)…………

⬇上記以外のお申し込み方法(現金書留の場合にもご利用ください。)

お申し込み用紙

下記の申し込み用紙に記入の上封筒(銀行振り込みの場合)、もしくは現金書留にてお申し込み下さい。クレジットでお買い求めのお客様は、ご希望のお支払い回数、ボーナス払いの有無を記入の上お申し込み下さい。到着しだい当社より計算書をご送付致します。

フリガナ		年齢
御氏名	印	才
住所(TEL)	〒 TEL ( )	
フリガナ		
勤務先(学校名)		
住所(TEL)	〒 TEL ( )	

●購入セットのアクセスナンバー
(例：アクセスNo. B00000)
アクセスNo.

●月々のお支払金額×回数 ¥ × 回
●ボーナス時のお支払い金額 ¥ × 回

●購入セットに追加、もしくは変更・削除する製品
又は、単品でお求めになりたい製品
(メーカー名・機種名を明記)

●購入希望の独自の組み合わせプラン
(メーカー名・機種名を明記)

●月々のご希望お支払金額×回数 ¥ × 回
●ボーナス払いのご希望金額 ¥ × 回
●製品を選んだ雑誌名をご記入ください。
●御意見・御要望

製品について不明な点は、ビギナーズホットライン(担当・小林)までお問合せ下さい。

IPL 株式会社 アイピーエル
本社：〒248 鎌倉市雪の下4-1-12 商品管理部：鎌倉市雪の下3-4-23
TEL. 0467-24-7511 FAX. 0467-24-0561 TEL. 0467-24-1154

NEC

本体

	定 価	税込販売価格	
PC-9801RA21	¥498,000	¥358,000	(価格¥347,573 税 ¥10,427)
PC-9801RX21	¥338,000	¥248,000	(価格¥240,777 税 ¥7,223)
PC-9801RS21	¥398,000	¥298,000	(価格¥289,320 税 ¥8,680)
PC-9801ES2	¥448,000	¥330,000	(価格¥320,388 税 ¥9,612)
PC-9801EX2	¥348,000	¥260,000	(価格¥252,427 税 ¥7,573)
PC-98DO	¥298,000	¥198,000	(価格¥192,233 税 ¥5,767)
PC-98note	¥248,000	¥218,000	(価格¥221,359 税 ¥6,641)
PC-8801MC モデル2	¥199,000	¥138,000	(価格¥133,981 税 ¥4,019)
PC-8801FE2	¥119,000	¥89,800	(価格¥87,184 税 ¥2,616)

ディスプレイ

	定 価	税込販売価格	
PC-KD854N	¥84,800	¥50,000	(価格¥48,544 税 ¥1,456)
PC-KD853N	¥118,000	¥75,000	(価格¥72,816 税 ¥7,184)
PC-KD862S	¥99,800	¥73,800	(価格¥71,650 税 ¥2,150)
PC-TV354	¥102,600	¥69,000	(価格¥66,990 税 ¥2,010)
PC-TV454	¥128,300	¥78,000	(価格¥75,728 税 ¥2,272)
PC-TV455	¥147,000	¥88,000	(価格¥85,437 税 ¥2,563)

プリンター

	定 価	税込販売価格	
PC-PR150V	¥99,800	¥73,000	(価格¥70,874 税 ¥2,126)
PC-PR150H	¥84,800	¥62,800	(価格¥60,970 税 ¥1,830)
PC-PR101TL3	¥69,800	¥49,800	(価格¥48,350 税 ¥1,450)
PC-PR201B	¥99,500	¥74,000	(価格¥71,845 税 ¥2,155)
PC-PR201G	¥158,000	¥93,000	(価格¥90,291 税 ¥2,709)
PC-PR201J	¥218,000	¥153,000	(価格¥148,544 税 ¥4,456)
PC-PR201X	¥275,000	¥183,000	(価格¥177,670 税 ¥5,330)
NM4150	¥245,000	¥150,000	(価格¥145,631 税 ¥4,369)

たとえばこんなセットいかがですか？

NEC PC-98DO
SHARP CU-14FD
(NEC・PC-KD853Nと同等品)

¥229,800 (価格¥223,107 税 ¥6,693)

アイ・ツー大感謝祭

エプソン

半額 50%offメニュー

本 体	PC-286VF-STD	定価¥298,000
モニター	CU-14FD (ドットピッチ0.31㎜ 専用モニター台付)	定価¥79,800
プリンター	M-1724P (136ケタ・ドットマトリックス)	定価¥148,000

現金特価 ¥268,000 (価格¥260,194 税 ¥7,806)　標準合計価格 ¥525,800

Newタイプセット

本 体	PC-286VX-STD	定価¥348,000
モニター	CU-14FD	定価¥97,800
プリンター	PC-PR201B	定価¥99,500

現金特価 ¥368,000 (価格¥357,282 税 ¥10,718)　標準合計価格 ¥527,300

アイ・ツー ラクラク・クレジット
手数料もグーンと超低金利
あなたのプランにあわせて毎月¥3,000から…

本 体	定 価
PC-386V-STD	¥498,000
PC-286X-STD	¥438,000
PC-286VX-STD	¥348,000
PC-286VF-STD	¥298,000
PC-286UX-STD	¥268,000
PC-386LS-STD	¥538,000
PC-286LS-STD	¥478,000
PC-286LF-STD	¥388,000
PC-286NOTE F	¥198,000
PC-386M-STD	¥328,000
ディスプレイ	
CR-4000	¥94,800
CR-5000	¥138,000
オプション	
GT-100V	¥44,800
GT-1000	¥69,800
GT-4000	¥198,000
HDD-40F	¥168,000
HDD-80F	¥268,000
TF-3000	¥89,800
プリンター	
LP-7000 日本語ページプリンター	¥571,000
HG-4800 48ドット・インクジェット・136桁	¥348,000
HG-3000 24ドット・インクジェット・136桁	¥248,000
HG-800 24ドット・インクジェット・80桁	¥168,000
VP-4800 48ピン・ドットインパクト・136桁	¥330,000
VP-3000 24ピン・ドットカラー・136桁	¥290,000
VP-2050 24ピン・ドットカラー・136桁	¥158,000
VP-1500 24ピン・ドットインパクト・136桁	¥138,000
VP-1350 24ピン・ドットインパクト・136桁	¥96,800
VP-950 24ピン・ドットカラー・80桁	¥128,000
VP-550 24ピン・ドットインパクト・80桁	¥87,000
AP-850 48ドット・熱転写カラー・80桁	¥96,800
AP-550EX 24ドット・熱転写カラー・80桁	¥64,800

お問い合せ下さい！大特価!!
安いので価格は表示できません!!

ズバリ大特価

SHARP

アイ・ツー EXE CLUB

新規ユーザー EXE会員 大集合 全国初

★X68000ユーザーニーズに対応したハード・ソフト・ウエア・周辺機器は全て展示しています。
★新製品情報・ユーザー同士の情報交換ができる、メンバー様の憩いのスペースです。
★大特価セール期間中X68000・ディスプレイ・プリンター御購入の方は全国どこでも送料無料!!
★遠くでなかなかお越し頂けない方にも通販専用TELで専門スタッフ(X68 PRO STAFF)が親切丁寧にお答えします。
★X68000お買い上げの方、アイツーよりBigプレゼント。

X68000 オリジナルステッカー
X68000 フロッピータイトルシール
X68000 オリジナルテレフォンカード
X68000 バッグ
} お好きなもの2点もれなくついてくる!!

★現在シャープX68000 EXE会員の方、おトモダチをご紹介下さい。ご購入成立時点でアイ・ツーとシャープよりステキなプレゼント進呈中!!
★アイ・ツーメンバーズ優待制度実施
アイ・ツーでX68000・及びソフトウエア周辺機器をお買上げ頂きましたユーザー様にはオリジナルメンバーズカードを送付致します。メンバーズの方には楽しいパソコンライフをおくれますように最善のフォローをアイ・ツーより提供します。

春は気分も新たにいろんなことをやってみたい。そんなあなたにとっておきの贈り物をシャープから。

★X68000新製品
Super-HD(CZ-623C)、EXPERTⅡ(CZ-603C)
EXPERTⅡ-HD(CZ-613C)、PROⅡ(CZ-653C)
PROⅡ-HD(CZ-663C)　ゾクゾク入荷!!
X68000のことなら、なんでもご相談下さい。
旧型製品も格安にて"御提供中"

NEW X68000誕生
PERSONAL WORKSTATION
SUPER・EXPERT・PRO
●SX-WINDOW搭載 オリジナルウインドウシステム
●大容量メディア対応 SCSI対応、大容量H.D.D
●AV機能強化 ビデオボード、音多・AVディスプレイテレビ
頂点を極める3大機能

SB会販売コンテスト・パソコン部門最高峰賞
シャープ販売第一位受賞感謝セール!
期間／6月8日～7月7日

FAX特集
SHARP FO-50 定価¥ 99,800
SHARP UX-10 定価¥128,000
SHARP UX-20 定価¥168,000
} 大特価にて展示中!

只今お買上の方、絶対必要なロール紙プレゼント中!!
全国どこでも送料無料。カタログ希望の方、ハガキに御使用機種(CZ…とか)ご住所、ご氏名、TEL、生年月日をお書き添えのうえアイ・ツーEXE CLUBへご送付下さい!

御礼
アイ・ツーinシャープグランドフェア'90 OSAKAスタジアムに多数のご来場頂きまして、誠にありがとうございました。アイ・ツーサンクスフェアPart2も只今企画中ですので、迄うご期待!!

X68000プロショップ(専門店)ならではの企画です!!

パソコンミュージック MIDI X68000
音遊サウンドドライブ
店頭イベント

X68000"MIDI"実体験
(パソコンができなくても、楽器ができなくても"MIDI"ができる)

店頭では"MIDI"だよX68000を切り口にパソコンミュージック"MIDI"が体験できる「X68000トレンド実体験コーナー」を設置X68000新製品(SUPER HD・EXPERTⅡ・PROⅡ)ラインアップ展示でX68000の魅力の全てを訴求します。

X68000ユーザーとっておきのグッズ!!
X68000ユーザーのステータスシンボル。
新グッズもグループインしてますます充実。
キミのパソコンライフが一層楽しくなるコレクションだ!
X68000オリジナルグッズをまだ持っていないキミ
アイ・ツーからお届けしちゃいマス!



逃がす手はない チャンスです。

FUJITSU

FUJITSU特約店

特約店ならではのこの価格

―コレでどうだ―

FM TOWNS モデル2セット

FM TOWNS-2	本体	¥398,000
FMT-DP531	ディスプレイ	¥89,800
FMT-KB101 or 201	キーボード	¥20,000
B276A010	システムソフトウエア	¥20,000

定価合計¥527,800が

ナント あなたのお支払額が ¥295,000 ポッキリ!!

（消費税込です。）

FM TOWNS ゲームソフト2本（弊社指定）プレゼント

昨年末実施しました下取りキャンペーンを多数のお客様より"もう一度"との熱いお声とご期待に再びおこたえして

下取りキャンペーン実施中!!

現在
SHARP X68000
NEC PC-9800シリーズ
NEC PC-8800シリーズを下取り、FM TOWNSをご購入成立のお客様にはTOWNS用商品券

¥20,000

をもれなくプレゼント!!

タウンズモデル2セットお買い上げのお客様には右記のBig7特典（¥75,000（税別）相当）が¥40,000（税込）にてご提供中!!

これがアイ・ツーだ! 信頼の3実績

■期間／6月8日～7月7日

絵・音声・文字・音楽をふんだんに利用　楽しく使え、実用性の高いソフトを豊富に品揃え

FM TOWNSは新世代ソフトウェアの発信基地です



	定価	税込販売価格
●お手軽にワープロ・チラシなどを作成したい方へ		
G5（エーエムアール）	¥38,000	¥31,300
テラTOWNS（日本マイコン販売）	¥32,000	¥26,300
●ビジネス用ソフトは、やっぱりMS-DOS対応版の著名ソフトが使いやすい		
Lotus 1-2-3 R2.1 J Plus（ロータス）	¥ 98,000	¥ 78,000
d BASE Ⅲ PLUS™ Ver2.0J（富士通）	¥268,000	¥220,000
●ゲームマニアの方へ		
スーパー大戦略	¥ 8,800	¥7,300
ガンシップ	¥11,800	¥9,800
BURAI上巻	¥ 9,800	¥8,100
シムシティー	¥ 8,800	¥7,300
●グラフィックデザインには…		
Towns PAINT V1.1（富士通）	¥38,000	¥31,300
おっとアニメ君（日本マイコン販売）	¥45,000	¥37,000
C-TRACE TOWNS（キャスト）	¥68,000	¥56,000
CRISS（CSK総合研究所）	¥24,000	¥19,800
●ミュージックを楽しみたい方へ		
EUPHONY V1.1（富士通）	¥98,000	¥78,000
MUSIC PRO-TOWNS（ミュージカルプラン）	¥19,800	¥16,300
芸達者TOWNS（アビラックインターナショナルコーポレーション）	¥22,600	¥18,600
●会社でOASYSをご利用されている方へ		
FM-OASYS V1.0（富士通）	¥55,000	¥45,300

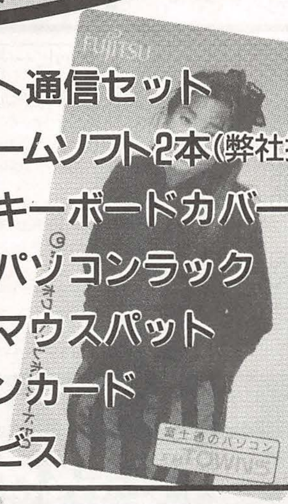
近々 アイ・ツー大阪店1F

アイ・ツー プレゼンテーション



FUJITSU協賛 Big 7特典

大好評の特典3に加えてプラス4



- ●モデムとハビタット通信セット
- ●FM TOWNSゲームソフト2本(弊社指定)
- ●FM TOWNS用キーボードカバー
- ●FM TOWNS用パソコンラック
- ●FM TOWNS用マウスパット
- ●オリジルテレフォンカード
- ●全国送料無料サービス

の特典がつきます。

TOWNSは全国出張サービスいたします。
故障や不良の場合もご自宅まで、修理にお伺いいたします。

FUJITSU特約店アイ・ツーが窓口となってご紹介します。

☎06-634-1198 で待ってまーす!!

こんな疑問・要望に是非ご利用下さい。

- ●技術的な？を手早く知りたい／
  - ・FMインフォメーションサービスを紹介
- ●FM TOWNSのことなら何でもわかる。
  - ・FM TOWNS専用ショールーム「FM TOWNSプラザ」を紹介
- ●実機を見たい／ セミナーを受けたい／ コンサルティングを受けたい／
  - ・富士通プラザを紹介
- ●ソフトデモ・コンサルティングによる最適アプリケーションが知りたい／
  - ・「FMプラザ」を紹介
- ●FMサークル(FMユーザーがコミュニケーションを目的としたユーザー会)に入会したいが方法がわからない。
- ●ソフトレベルアップ(FMシリーズ用ソフトウェアをお使いの方に新版レベルと実費交換するサービス)の方法
- ●FMシリーズ全機種のマニュアルの通信販売の方法

●メーカーの特販店としての実績。
●電気街でのSHOP実績。
●パソコン一筋の専門店実績。



標準・ご推奨セット

品名	価格
本体FM TOWNS-2F(FD×2 2MB)	¥378,000
モニターFMT-DP531	¥ 89,800
キーボードFMT-KB101	¥ 20,000
OS TOWNS-OS	¥ 20,000
標準価格	¥507,800
アイ・ツー大特価ポッキリ	¥428,000

ハードディクス40MB

品名	価格
本体FM TOWNS-2H	¥548,000
モニターFMT-DP531	¥ 89,800
キーボードFMT-KB105(JISテンキー付)	¥ 30,000
OS TOWNS-OS	¥ 20,000
標準価格	¥687,800
アイ・ツー大特価ポッキリ	¥588,000

フロアーに 6月 オープン!!!

入門者向けセット

品名	価格
本体FM TOWNS-1F(FD×1 1MB)	¥318,000
モニターFMT-DP531	¥ 89,800
キーボードFMT-KB101	¥ 20,000
OS TOWNS-OS	¥ 20,000
標準価格	¥447,800
アイ・ツー大特価ポッキリ	¥388,000

ハードディスク20MB

品名	価格
本体FM TOWNS-1H(1MB HD20MB)	¥458,000
モニターFMT-DP531	¥ 89,800
キーボードFMT-KB101	¥ 20,000
OS TOWNS-OS	¥ 20,000
標準価格	¥587,800
アイ・ツー大特価ポッキリ	¥498,000

アイ・ツーの今月の目玉 👀 はコレダ!!

サウンドオーケストラ
定価 ¥29,800 ナント **¥17,400**

サウンドオーケストラV
定価 ¥35,000 ナント **¥22,800**

ジョイカード（MSX仕様）
定価 ¥1,200 ナント **¥980**

消費税はいりません。

連射機能付ジョイカード
定価 ¥1,780円 ナント **¥1,380**

マクセル	
5' 2HD ¥1,000	5' 2D ¥1,000
3.5' HD ¥300	3.5' 2DD ¥250
フジ	
5' 2HD ¥1,000	5' 2D ¥1,000
3.5' 2HD ¥300	3.5' 2DD ¥190
スリーエム	
5' 2HD ¥1,000	5' 2D ¥1,000
3.5' 2HD ¥300	3.5' 2DD ¥250
TDK	
5' 2HD ¥1,000	3.5' 2HD ¥300

（消費税不用）

モデム

NEC	定価	税込販売価格
COMSTARZ2424/5	¥44,800	¥37,000
COMSTARZ2424/4	¥38,800	¥32,000
OMRON		
MD-24FS5	¥49,800	¥36,000
MD-24FS4	¥44,800	¥33,000
MD-24FS7	¥64,800	¥46,500
MD-24FP4	¥39,800	¥29,000
MD-12FS	¥21,000	¥16,000
MD-1200AⅢ	¥19,800	¥15,000
AIWA		
PV-A2400MNP5	¥54,800	¥38,000
PV-A24V42	¥46,800	¥36,000
PV-A12	¥19,800	¥17,000

RAMボード

EMSボード

メルコ	定価	税込販売価格
EMJ-1000mkⅢ(1MB)	¥27,000	¥19,500
EMJ-2000mkⅢ(2MB)	¥44,800	¥32,000
EMJ-4000mkⅢ(4MB)	¥79,800	¥57,000
EMZ-512mkⅡ(512KB)	¥19,800	¥15,000
IOデータ		
PIO-PC34H-2MA(2MB)	¥40,000	¥28,000
PIO-PC34H-4MA(4MB)	¥72,000	¥52,000
PIO-PC34HX-1MA(1MB)	¥27,000	¥19,500
PIO-PC34HX-2MA(2MB)	¥45,000	¥32,000

フロッピーディスクドライブ

ロジテック		定価	税込販売価格
LFD-391R	3.5インチ2HD/2DD・1ドライブ	¥59,800	¥45,800
LFD-381R	3.5インチ2HD・1ドライブ	¥49,800	¥39,800
LFD-392R	3.5インチ2HD/2DD2ドライブ	¥79,800	¥61,800
LFD-382R	3.5インチ2HD/2ドライブ	¥69,800	¥53,800
LFD-591R	5インチ2HD/7DD1ドライブ	¥69,800	¥53,800
LFD-581R	5インチ2HD/1ドライブ	¥59,800	¥45,800
LFD-592R	5インチ2HD/2DD2ドライブ	¥99,800	¥73,800
LFD-582R	5インチ2HD/2ドライブ	¥89,800	¥64,800
アクセル			
FDC-57	5インチ1ドライブ 2HD/DD 自動切替	¥68,000	¥49,800
FDC-58	5インチ2ドライブ 2HD/DD 自動切換	¥98,000	¥69,800
FDC-357	3.5インチ 1ドライブ 自動切替	¥68,000	¥48,800
FDC-358	3.5インチ 2ドライブ 自動切替	¥98,000	¥69,800

雨も嵐も踏みこえて　期間／6月8日〜7月7日
アイ・ツー梅雨撃退作戦展開中!!

ハードディスク

ICM		定価	税込販売価格
SR-40	40MB、28ms	¥118,000	¥89,800
SR-80	80MB、28ms	¥168,000	¥123,800
SRC-40	40MB、28ms(SASI SCSI両面)	¥108,000	¥82,000
SRC-80	80MB、28ms(SASI SCSI両面)	¥158,000	¥120,000
IF-2750	SCSI I Fボード(SRCシリーズ用)	¥30,000	¥25,000
IF-2720	SASI I Fボード(SRCシリーズ用)	¥20,000	¥16,000
アイテック			
IT SS40	40MB、28ms(SCSI)	¥138,000	¥89,800
IT H-45G	40MB、28ms(SCSI)	¥168,000	¥118,000
IT H100G	100MB、25ms(SCSI)	¥238,000	¥158,000
ロジテック			
LHD-34VE	40MB、28ms	¥148,000	¥114,000
LHD-34V	40MB、28ms	¥153,000	¥118,000
LHD-38VE	80H、28ms	¥168,000	¥134,000
LHD-34K	40MB、28ms、内臓型	¥138,000	¥108,000
キャラベル			
CA-0428SC	40MB、28ms(SCSI)	¥128,000	¥98,800
CA-0818SC	80MB、18ms(SCSI)	¥188,000	¥145,000
CA-1025SC	100MB、25ms(SCSI)	¥218,000	¥168,000
PC-98M20	SCSIインターフェースボード	¥38,000	¥32,000
アクセル			
AHD-3040-1	40MB、25ms	¥168,000	¥93,800
AHD-1040-1	40MB、25ms 内臓型(VM11、RX21、RA2、EX2、ES2兼用)	¥148,000	¥89,800
ARKWOOD			
AW-4SCXU	40MB、18ms(SCSI)	¥145,000	¥97,000
AW-8SCXU	80MB、18ms(SCSI)	¥178,000	¥128,000
AW-40XGU	40m、18ms(SASI)	¥131,000	¥958.00
AW-80XGU	80MB、18ms(SASI)	¥167,500	¥120,000

- ●ノーブランド3.5インチ2DD（バルクのみ）10マイで¥800
- ●98用200カウントマウス … ¥2,800
- ●88-MSX用マウス …… ¥4,800
- ●キーボードカバー（98、88、286、X68） ¥2,000
- ●マウスパット …… ¥1,000
- ●マウスポケット …… ¥400
- ●3.5、5インチ用クリーニングDISK ¥1,000
- ●5インチ用100枚入フロッピーケース ¥1,000
- ●3.5インチ用80枚フロッピーケース ¥1,000
- ●PC用プリンターケーブル ¥1,000
- ●PC-9801-26K（NEC純生サウンドボード） …… ¥20,000
- ●98用サウンドボード（NECコンパチボード） …… ¥13,500
- ●プリンターインクリボン（NEC・スター・エプソン・ブラザー・ラザー・シャープ・富士通） …… ¥オール15%off

富士通ワープロ	定価
OASYS 30AX	¥228,000
OASYS 30SX	¥218,000
OASYS 30AD	¥158,000
OASYS 30LX	¥198,000
パナソニックワープロ	
FW-U1V703F2	¥238,000
FW-U1P603Aix NEW	¥198,000
FW-U1P503Ai	¥175,000
FW-U1P553Ai	¥155,000
FW-U1S53 NEW	¥175,000
シャープワープロ	
WD-A610	¥145,000
WD-A710	¥198,000
WD-A800	¥253,000
WD-A900	¥198,000
WD-330	¥185,000
WD-HL30	¥198,000
NECワープロ	
文豪mini7HR	¥278,000
文豪mini7R	¥198,000
文豪mini5R	¥178,000

全品大割引 在庫処分展示中！

アイ・ツーのサポートは…

■初期不良交換は30日!!

新品ハード&ソフトはメーカーより入荷後開梱せずにお客様にお渡ししますので万一動作不良の場合、同一商品の新品と交換させて頂きます／

■お支払方法は

①現金書留・②郵便為替・③銀行・郵便局よりのお振込み ④商品お届けと引かえの代引といろいろ

③・④でお申し込みの方はハガキにて　（④に限り代金引換え手数料が送料とは別に必要です）

ご住所
ご氏名　㊞
TEL.
ご注文商品名
数　量　ソフトの場合 機種、メディア
日曜配達　希望 もしくは 希望ナシ
お支払方法
B.K振込　〒振込
代金引換

〒542 大阪市中央区難波千日前6-7 西政ビル3F
㈱アイ・ツー 通販部宛

明記の上 三和B.K 難波支店 ㊟ 3646345 口座名義 ㈱アイ・ツー通販部
郵便局　口座 大阪4-104341 口座名義 ㈱アイ・ツー
へご送金下さい。

■アイ・ツー・ラクラク・クレジット

お支払いはゆとりの 毎月¥3,000〜O.K。手数料もグーンと超低金利。

■ボーナス1括・2括払いO.K。

冬のボーナス1括払い、又は夏と冬に分けての2回払いO.K。商品は今すぐお手元に／
頭金ゼロ・毎月のお支払いはナシ／

■下取り、買取りもO.K／

現在お使いのパソコン・ビデオ・ワープロ・ソフトを利用してわずかな予算で新品パソコン・ビデオ・ワープロ・ソフトに買い替えはいかがですか？

■通販専用TELスタート!!　★北は北海道から南は沖縄のお客様全国通販窓口専用!!

●新品ハード・新品ソフトについての価格・お届け日その他のお問合せは、　12:00〜19:00

06-633-9800/06-634-1198 にTelして下さい／専門スタッフがおまちしています。

尚、中古ソフトハードについてのお問合わせは

大阪 06-647-1198／東京 03-258-1198

■全国配達（通販システム）万全体制!!

配達日、日曜・祝日、午前・午後の指定可能／

■アイ・ツーメンバーズ優待制度

アイ・ツーでハード・ソフトをお買い上げ頂きましたユーザー様にはオリジナルメンバーズカードを送付致します。メンバーズの方には楽しいパソコンライフをおくれますように最善のフォローをアイ・ツーより提供します。
アイ・ツーでお買い上げ頂きましたパソコン・ビデオ・ワープロ・ソフトが不用になった場合メンバー特別の価格にて下取り買取り致します／

■パソコン・ソフト・サプライのカタログをお送りします。

ご希望の方は左記カタログ請求券と¥200切手同封の上、アイ・ツー通販部へご送付下さい。

キリトリセン
カタログ請求券
¥200切手を同封して下さい。
ベーマガ 7月号

ビジネスソフト ★印は今月のおすすめ商品です。NOW GET A CHANCE!!

ワープロ

機種	商品名	定価	税込販売価格
(PC-98)	**★一太郎 V4.3**	**¥58,000**	¥39,800
(PC-98)	**★一太郎 dash**	**¥39,000**	¥28,800
(PC-98)	**★P1EXE PLUS**	**¥58,000**	¥37,800
(PC-98)	Z'S Word JG V2	¥58,000	¥44,800
(PC-98)	新・松	¥58,000	¥39,800
(PC-98)	**★アシストワード**	**¥ 9,700**	¥ 7,500
(PC-98)	遊・名久 V3	¥34,000	¥26,800
(PC-88)	P1	¥40,000	¥28,800
(PC-88)	SHOGUNII	¥34,800	¥25,000
(PC-98N)	N松	¥38,000	¥27,800
(PC-98N)	P1 EXE NOTE	¥38,000	¥29,800
(PC-98N)	オールインワンNOTE	¥39,000	¥29,800
(MSX2)	MSX-WriteII	¥24,800	¥20,500
(X68000)	EW	¥38,000	¥28,800

表計算

機種	商品名	定価	税込販売価格
(PC-98)	**★サクセス**	**¥68,000**	¥39,800
(PC-98)	マルチプランV4.1	¥68,000	¥49,800
(PC-98)	リカルク	¥58,000	¥44,800
(PC-98)	マイクロソフトエクセルV2.1	¥98,000	¥66,800
(PC-98)	**★ロータス1.2.3 R2.2J**	**¥98,000**	¥69,800
(PC-98)	**★アシストカルク**	**¥ 9,700**	¥ 7,500
(PC-98N)	サクセスNOTE	¥39,000	¥29,800
(X68000)	ビジレスAD68K	¥98,000	¥80,800

データベース

機種	商品名	定価	税込販売価格
(PC-98)	桐V2 (無料バージョンアップシール付)	¥98,000	¥62,800
(PC-98)	**★NINJA3Pro**	**¥42,000**	¥26,800
(PC-98)	**★dBXL**	**¥49,800**	¥39,800
(PC-98)	オンタイム	¥98,000	¥65,800
(PC-98)	プチカード98	¥ 9,800	¥ 8,100
(PC-98)	Let'sアイリスV3	¥42,000	¥34,500
(PC-98)	**★アシストカード**	¥ 9,700	¥ 7,500
(PC-98N)	NINJA3NOTE	¥32,000	¥23,800
(PC-98N)	F1DATABOX	¥32,000	¥24,800

言語ソフト

機種	商品名	定価	税込販売価格
(PC-98)	クイックCV2	¥20,000	¥15,800
(PC-98)	クイックBASIC V4.5	¥20,000	¥15,800
(PC-98)	ターボC	¥29,800	¥24,300
(PC-98)	ターボパスカルV5.5	¥29,800	¥24,300
(MSX2)	MSX-C	¥19,800	¥16,500

NEC(PC-98、PC-88シリーズ)富士通(FM-TOWNS)シャープ(X68000)東芝(J-3100)用ソフト多種取り扱っております。お気軽に通販専用TELにてお問い合わせさい。

グラフィック

機種	商品名	定価	税込販売価格
(PC-98)	ロータスフリーランス R3.J	¥98,000	¥62,800
(PC-98)	花子 V2	¥58,000	¥42,800
(PC-88)	Z'S Staff Kid 98	¥28,000	¥22,800
(PC-88)	**★アシストアート**	**¥ 9,700**	¥ 7,500
(X68000)	**★G 68K V2**	**¥22,000**	¥16,800
(PC-98N)	Z'S Staff Pro 68K	¥58,000	¥42,800

通信

機種	商品名	定価	税込販売価格
(PC-98)	パーティー	¥24,000	¥19,500
(PC-98)	CCT-98II	¥15,000	¥12,500
(PC-98)	**★アシストコール**	**¥ 9,700**	¥ 7,500
(PC-98)	**★まいとーく V1.2**	**¥28,000**	¥18,800
(X68000)	たーみのる2	¥17,800	¥14,500
(PC-98)	かたろう	¥38,000	¥30,500

OS

機種	商品名	定価	税込販売価格
(PC-98)	**★MS.Dos ver3.3B**	**¥18,000**	¥13,800
(MSX2)	MSX-DOS2	¥34,800	¥28,800

業務ソフト

機種	商品名	定価	税込販売価格
(PC-98)	弥生II	¥ 80,000	¥ 52,800
(PC-98)	TOP財務会計エキスパートA	¥ 98,000	¥ 64,800
(PC-98)	TOP財務会計エキスパートB	¥148,000	¥ 98,800
(PC-98)	TOP財務会計エキスパートC	¥198,000	¥132,000
(PC-98)	TOP仕入管理エキスパート	¥120,000	¥ 79,800
(PC-98)	TOP財売管理エキスパートA	¥120,000	¥ 79,800
(PC-98)	TOP販売管理エキスパートB	¥148,000	¥ 98,800
(PC-98)	TOP給与計算エキスパートA	¥148,000	¥ 98,800
(PC-98)	TOP給与計算エキスパートB	¥198,000	¥132,000
(PC-98)	TOP現金支給システム	¥ 98,000	¥ 64,800
(PC-98)	TOP社会保険計算	¥ 35,000	¥ 23,800

ユーティリティ・他

機種	商品名	定価	税込販売価格
(PC-98)	カンタンDry	¥ 18,000	¥ 13,800
(PC-98)	二郎の贈り物	¥ 12,800	¥ 10,500
(PC-98)	P子の贈り物	¥ 12,800	¥ 10,500
(PC-98)	松子の贈り物	¥ 9,800	¥ 8,100
(PC-98)	太郎の贈り物	¥ 9,800	¥ 8,100
(PC-98)	どーだす1.2.3	¥ 14,800	¥ 12,200
(PC-98)	龍太郎	¥ 15,000	¥ 12,300
(PC-98)	でくすとっぷVer.2.0	¥ 19,800	¥ 16,300
(PC-98)	でくすきっとVer.5.0	¥ 28,000	¥ 23,000
(PC-98)	ミュージ君	¥ 93,000	¥ 81,800
(PC-98)	ミュージ郎	¥158,000	¥138,000

アイ・ツーは愛2♡♡です。愛と真心で赤字覚悟の大ご奉仕

■最新 News 新作コーナー ゲームソフト

比べて下さい!! この価格、どこにも負けない大特価!!

商品名	機種	定価	税込販売価格
三国志II	PC-88、PC-98、MSX2	¥14,800	¥11,400
三国志II CD付	PC-88、PC-98、MSX2	¥17,200	¥13,200
大航海時代	PC-88	¥ 9,800	¥ 7,500
大航海時代 CD付	PC-88	¥12,200	¥ 9,500
ドラゴンスレイヤー	PC-88、PC-98	¥ 8,700	¥ 7,150
ワンダラーズフロムイース	X68000	¥ 8,700	¥ 7,150
ティルナノーグ	PC-88	¥ 8,800	¥ 7,300
ブルトン・レイシナリオエディタ	PC-98	¥ 5,800	¥ 4,800
ウィザードリィ#5	PC-88、PC-98	¥12,800	¥10,500
石道	PC-88、PC-98	¥ 7,800	¥ 6,450
エメラルドドラゴン	X68000	¥ 9,800	¥ 8,100
HARAKIRI	PC-88	¥ 8,700	¥ 7,200
イース	X68000	¥ 9,800	¥ 8,200
バトル	PC-88VA、PC-98、X68000	¥12,800	¥10,500
トルネルズ&トロールズ	PC-98、PC-88	¥ 9,800	¥ 8,200
遙かなるオーガスタ	PC-98、X68000	¥12,800	¥10,500
ダンジョンマスター	PC-98、X68000	¥ 9,800	¥ 8,500
斬ユーティリティ	PC-98、X68000	¥ 4,800	¥ 4,000
グラナダ	X68000	¥ 8,800	¥ 7,250
インペリアルフォース	PC-98	¥ 8,800	¥ 7,250
シュヴァルツシルト	X68000	¥12,800	¥10,500
戦略空軍	PC-98	¥ 8,800	¥ 7,300
BURAI(上巻)	PC88、PC98、MSX2	¥ 8,800	¥ 7,250
ナビ・チューン	PC-98、MSX2	¥ 8,800	¥ 7,250
ラ・グーン	X68000	¥ 8,800	¥ 7,250
エフェラアンドジリオラ	PC-88	¥ 8,800	¥ 7,250
エイトレイクスゴルフクラブ	PC-98	¥ 4,800	¥ 4,000
ポピュラス	PC-98、X68000	¥ 9,800	¥ 8,100
ミムシティー	PC-98	¥ 9,800	¥ 8,100
ロードス島戦記	MSX2	¥ 9,800	¥ 8,100
天下統一	X68000	¥ 9,800	¥ 8,100
46億年物語	PC-98	未定	未定
斬 ─夜叉円舞曲─	PC-98	¥ 9,800	¥ 8,100
機甲師団	PC-98	¥ 9,500	¥ 7,850
栄冠は君に ─高校野球全国大会─	PC-98	¥ 9,500	¥ 7,850
天と地と	PC-98	¥ 9,800	¥ 8,100

アイ・ツーがNo.1! 絶対損はさせません!

■PC-98

商品名	定価	税込販売価格
戦国群雄伝	¥ 9,800	¥ 7,500
水滸伝	¥ 9,800	¥ 7,500
維新の嵐	¥ 9,800	¥ 7,500
提督の決断	¥14,800	¥11,400
テトリス	¥ 6,800	¥ 5,600
遊撃王IAIR COMBAT	¥ 8,800	¥ 7,250
天下統一	¥ 9,800	¥ 8,100
大戦略III	¥ 9,800	¥ 8,100
ワンダラーズフロムイース	¥ 8,700	¥ 6,900
斬	¥ 9,800	¥ 8,100
斬シナリオコレクション1	¥ 4,200	¥ 3,500
斬シナリオコレクション2	¥ 4,200	¥ 3,500
フルトン・レイ	¥ 8,800	¥ 7,250
フルトン・レイシナリオ集	¥ 4,800	¥ 4,000
ロードス島戦記	¥ 9,800	¥ 8,100
福神漬	¥ 3,800	¥ 3,150
ソーサリアン	¥ 9,800	¥ 7,500
雀皇登龍門	¥ 9,800	¥ 8,100
ラ・ヴァルー	¥ 8,800	¥ 7,250
アークスII	¥ 8,800	¥ 7,250
森田将棋II	¥10,000	¥ 8,250
キャンペーン版大戦略II	¥ 9,800	¥ 8,100
あーくしゅ	¥ 6,800	¥ 5,600

■PC-88

商品名	定価	税込販売価格
戦国群雄伝	¥ 9,800	¥ 7,500
水滸伝	¥ 9,800	¥ 7,500
維新の嵐	¥ 9,800	¥ 7,500
テトリス	¥ 6,800	¥ 5,600
ワンダラーズフロムイース	¥ 8,700	¥ 6,900
DUEL	¥ 8,700	¥ 7,200
ナビ・チューン	¥ 8,800	¥ 7,250
ルーンワース黒衣の貴公子	¥ 8,800	¥ 7,250
キャンペーン版大戦略II	¥ 8,800	¥ 7,250
ミスティーブルー	¥ 8,800	¥ 7,250

■X68000

商品名	定価	税込販売価格
テトリス	¥ 6,800	¥ 5,600
森田将棋II	¥10,000	¥ 8,250
アフターバーナー(XE-1AT付)	¥30,800	¥25,300
ジェノサイド	¥ 8,800	¥ 7,250
アフターバーナー	¥ 9,200	¥ 7,600
戦国群雄伝	¥ 9,800	¥ 7,500
水滸伝	¥ 9,800	¥ 7,500
ナイトアームズ	¥ 9,700	¥ 8,000
メタルサイト	¥ 8,800	¥ 7,250
A-JAX	¥ 8,800	¥ 7,250
ヴァリスII	¥ 9,800	¥ 8,100
銀河英雄伝説	¥ 8,800	¥ 7,250
アークスII	¥ 8,800	¥ 8,100
斬	¥ 9,800	¥ 8,100
斬シナリオコレクション1	¥ 4,200	¥ 3,500
斬シナリオコレクション2	¥ 4,200	¥ 3,500
あーくしゅ	¥ 6,800	¥ 5,600

■MSX2

商品名	定価	税込販売価格
戦国群雄伝(DISK)	¥ 9,800	¥ 7,500
水滸伝(DISK)	¥ 9,800	¥ 7,500
維新の嵐(DISK)	¥ 9,800	¥ 7,500
テトリス	¥ 6,800	¥ 5,600
ワンダラーズフロムイース	¥ 8,700	¥ 6,900
サーク	¥ 8,800	¥ 7,250
ルーンワース黒衣の貴公子	¥ 8,800	¥ 7,250
DOLL	¥ 7,800	¥ 6,450

■FM-TOWNS

商品名	定価	税込販売価格
ハビタット	¥ 6,800	¥ 5,600
ダンジョンマスター	¥ 8,800	¥ 7,250
スーパーオデッセイ	¥ 9,700	¥ 8,000
戦国群雄伝	¥11,800	¥ 9,800
遙かなるオーガスタ	¥12,800	¥10,500
テラTOWNS	¥32,000	¥26,800
G5	¥38,000	¥31,800
ASKA TOWNS	¥40,000	¥32,800
TOWNS UNET	¥18,000	¥14,800
ライザンバー	¥ 8,800	¥ 7,250
ターボアウトラン	¥ 9,800	¥ 8,100
GEDIT TOWNS	¥30,000	¥24,800
C-TRACE TOWNS	¥68,000	¥56,000
MUSIC PRO TOWNS	¥19,800	¥16,800
F-BASIC 386	¥25,000	¥20,800

■シャープX68000

- C.Compiler.Pro
- OS-9
- SOUND PRO
- MUSIC PRO
- New Print Shop PRO
- Communication PRO
- Human68K Ver.2.0
- CARD Pro
- CYber Note Pro
- Stationary Pro
- スーパーハングオン
- サンダーブレード

他、シャープのソフト何でも
大特価販売中
Tel.にてお問い合わせ下さい。

超 特価コーナー(お買いもの上手諸君、必読!!)

商品名	機種	定価	税込販売価格
〈ゲームソフト〉			
あーくしゅ	PC-88	¥ 6,800	¥ 5,000
ファイヤーホーク	PC-88	¥ 7,800	¥ 5,200
南海の死闘	X68000	¥ 8,800	¥ 6,800
かわいさとみのなかよくしてね	PC-88	¥ 7,800	¥ 1,800
〈エディタ〉			
WINDEX98	PC-98	¥38,000	¥10,000
VZ editor	PC-98	¥ 9,800	¥ 7,500
〈データーベース〉			
NINJA3	PC-98	¥39,800	¥12,800
〈その他〉			
ラベル屋さん	PC-98	¥ 9,800	¥ 7,500

得々Set
MS.DOS v3.3B
(定価¥18,000)
+
アシストシリーズ何でも
(定価¥9,700)

¥20,000(税込)
(定価¥27,700)

パソコンソフト必ず、どこよりも高く買い取ります。

なんでも、送って下さい。くわしくは、TELでお問い合わせ下さい。

アイ・ツー通販なら送料も安い!! ゲームソフト2本までなら 送料**500**円

(但し……北海道および沖縄の方1,000円になります。
ゲームソフト3本以上、ビジネスソフトをご希望の方、および、離島の方はお問い合わせ下さい)

キリトリセン

	ソフト名	機種	メディア	金額
①				
②				
③				
④				
	送料			
	合計金額			

住所 〒	氏名 ☎( ) -	雑誌名 ベーマガ 7月号

- ●ご希望商品名、機種メディアを必ずお知らせ下さい。
- ●おつりのない様にお願いします。(おつりのある場合ご返金できないことをあらかじめご了承下さい。)
- ●未発売、在庫切のものは時間のかかる場合があります。

Dyna パソコンハウス 日本全国お電話一本！通販システム

通信時代到来!!

■OMRON MD24FS5
〈2400bps、クラス5〉
Dyna特価 ¥35,800

■AIWA〈2400bps、クラス5〉
PV-A2400MNP5
Dyna特価 ¥33,800

■NEC COMSTAR
2424/5〈2400bps、クラス5〉
Dyna特価 ¥34,800

ファミコンソフト破格値で大放出!!

商品名	価格
〈G·B〉	
サッカーボーイ	¥2,380
上海	¥2,380
スーパーチャイニーズランド	¥2,480
スーパーマリオランド	¥1,980
スヌーピー	¥2,480
スペースインベーダー	¥2,480
デットヒートスクランブル	¥2,480
テトリス	¥2,380
テニス	¥1,980
天神怪戦	¥2,480
ドラキュラ伝説	¥2,380
ハイパーロードランナー	¥1,980
爆裂戦士ウォーリア	¥2,380
パズルボーイ	¥2,380
バットマン	¥2,680
ピンボールパーティー	¥2,480
フラッピースペシャル	¥2,580
プロディア	¥2,380
ベースボール	¥1,980
ベースボールキッズ	¥2,480
ポパイ	¥2,480
魔界塔士SA-GA	¥2,680
モトクロスマニアック	¥2,480
〈PC〉	
青いブリンク	¥4,580
オーダイン	¥4,980
奇々怪界	¥4,980
神武伝承	¥2,980
忍	¥3,980
スーパー桃太郎電鉄	¥3,980
凄ノ王伝説	¥1,980
スペースインベーダー復活の日	¥3,280
ドラエモン	¥2,980
ドラゴンスピリット	¥2,480
BE BALL	¥3,380
〈PC·ROM²〉	
Y's I·II	¥5,780
鏡の中のレジェンド	¥2,980
ギャンブラア自己中心派	¥2,480
サイドアームスペシャル	¥4,380
上海II	¥3,980
スーパー大戦略 CD	¥4,980
〈F·C〉	
悪魔くん	¥3,980
悪魔城伝説	¥4,980
アテナ	¥2,480
アバドックス	¥2,480
怒III	¥3,980
ウィザードリーII	¥2,380
ウィザードリーIII	¥4,580
ウルトラマン倶楽部2	¥4,280
SDバトル大相撲平成ヒーロー場所	¥4,980
美味しんぼ	¥1,980
オホーツクに消ゆ	¥1,980
カイの冒険	¥1,980
新·燃えろ!!プロ野球	¥2,980
じゃりんこチエ	¥1,480
ジンギスカン CD付	¥6,480
スーパーマリオBro	¥3,980
スーパーマリオ3	¥4,680
星霊狩り	¥1,980
クオース	¥3,980
激闘スタジアム	¥2,980
激突四駆バトル	¥2,980
ハリキリスタジアム88	¥2,480
ツインビー3	¥3,980
ファイナルファンタジーI	¥3,980
ファイナルファンタジーII	¥4,580
ファイナルファンタジーIII	¥6,980
ファイヤーエンブレム	¥4,280
ファミスタ'90	¥2,980
ファミリー麻雀	¥2,980
ファミリー麻雀2 上海への道	¥3,580
ベースボールスター	¥1,980
ベストプレープロ野球	¥4,680
ヘビーバレル	¥3,980
ヘラクレスの栄光II	¥3,980
ホーリィーダイバー	¥2,980
マーダー倶楽部	¥2,480
マインドシーカー	¥2,480
魔院羅	¥5,980
松本享の株式必勝学II	¥3,980
女神転生II	¥5,380
メルヴィルの炎	¥2,980
燃えろプロサッカー	¥2,980
燃えろプロテニス	¥2,980
燃えろプロ野球'88	¥2,480
ラ·サール石井のチャイルズクエスト	¥1,280.
レーサーミニ四駆ジャパンカップ	¥3,980
ワタル外伝	¥4,780
ドラゴン忍者	¥2,480
悟空伝	¥4,680
ドラゴンバスターII	¥1,280
〈ハード〉	
ゲームボーイ	¥11,000
ROM²システム	¥39,800
PCエンジンシャトル	¥13,800
コアグラフィック	¥16,800
スーパーグラフィック	¥27,800
ディスクシステム	¥9,480
ツインファミコン	¥23,800
ファミコン	¥9,800

ダイナ販売実績No.1!!

SHARP X68000シリーズ
★らくらくクレジットOK!!



PRO II
(CZ-653C ¥285,000)
＋
(CZ-604D ¥94,800)
Dyna特価 ¥279,800

EXPERT II
(CZ-603C·BK ¥338,000) ＋ (CZ-605D·BK ¥115,000)



Dyna特価 ¥329,000

パソコンハウス DYNA〈ダイナ〉

PC88シリーズ

商品名	定価	割引価格
★ティルナノーグ	8.800	7.300
ルーンワース	8.800	7.300
YSIII	8.700	7.200
アークス2	8.800	7.300
あーくしゅ	6.800	5.700
サーク	8.800	7.300
★夢幻の心臓3	9.700	8.000
◎エメラルドドラゴン	8.800	7.300
ロードス島戦記(VA専用)	9.800	8.100
ディガンの魔石	10.000	8.300
ソーサリアン	9.800	8.100
ソーサリアンユーティリティ	3.800	3.200
追加シナリオVOL.1	3.800	3.200
戦国ソーサリアン	3.800	3.200
ピラミッドソーサリアン	3.800	3.200
◎サバッシュ	7.800	6.900.
BURAI(上巻)	8.800	7.300
水龍士I·II	7.800	6.500
★ミスティーブルー	8.800	7.800
神の聖都	9.800	8.100
神戸恋愛物語	8.800	7.300
闇の壱与伝説	7.800	6.500
ガウディ(HD専用)	9.800	8.100
DCコネクション	8.800	7.300
怨霊戦記	9.800	8.100
◎琥珀色の遺言	9.800	8.100
メルルーン	8.800	7.300
シュヴァルツシルト	9.800	8.100
シュヴァルツシルト2	9.800	8.100
プラジエーター(FH以降)	7.800	6.500
パイレーツ	8.800	7.300
銀河英雄伝説＋セット	11.600	9.600
銀河英雄伝説パワーアップ&シナリオ集	4.800	4.000
マスターオブモンスターズ	8.000	6.600
マスターオブモンスターズマップコレクション	4.800	4.000
三国志2	14.800	12.500
信長の野望 戦国群雄伝	9.800	8.100
維新の嵐(VA専用版)	9.800	8.100
維新の嵐(88SR版)	9.800	8.100
太平洋の嵐DX(VA専用版)	14.800	12.200
太平洋の嵐パワーアップキット(VA専用版)	5.800	4.800
提督の決断(VA専用版)	14.800	12.300
キャンペーン版大戦略2	8.800	7.300
ボトムズ	7.800	6.500
◎デュエル	8.700	7.200
ランス	6.800	5.700
◎きゃんきゃんバニー	5.800	4.500
晴れのち大騒ぎ	5.800	4.800
ピュア	6.800	5.700
妖獣機甲兵ワードラゴン	8.700	7.200
ヴァリスII	8.800	7.300
銀河	7.800	6.500
リーベルマニューバーライナス	7.800	6.500
ファイアホーク	7.800	6.500
ガンダム MSフィールド	6.800	5.700
めいずくん	5.800	4.800
天九牌	6.800	5.700
ファミリースタジアム'89(VA専用版)	6.800	5.700
今夜も朝までパワフルまあじゃん2	7.800	6.500
テトリス(VA専用版)	6.800	5.700
テトリス	6.800	5.700
ドラゴンナイト	6.800	5.700
MUSIC BOX	2.980	2.500
フルーツカクテル1	3.800	3.200
フルーツカクテル2	3.800	3.200
◎リップスティックADV	6.800	5.300
◎リップスティックADV2	6.800	5.300
スロープ	7.800	6.500
バーミリオン	6.800	5.700
自己中心派	6.800	5.700
自己中心派2	6.800	5.700
ファーストクィーン(VA)	8.800	7.300
探偵団X	7.800	6.500
ドラグーンアーマー	5.800	4.900
イミテーションは愛せない	6.800	5.700
ディオス(CD-ROM版)	9.800	8.100
★Foxy	6.800	5.700
★トワイライトゾーン4	7.800	6.500
★上海II	6.800	5.700
★大航海時代	9.800	8.100
★クリムゾンIII	8.700	7.200

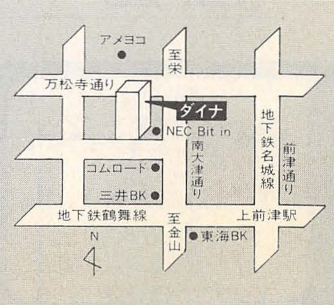
PC98シリーズ

商品名	定価	割引価格
◎ダークレイス	9.600	7.700
ブルトンレイ	8.800	7.800
◎エメラルドドラゴン	9.800	8.100
◎サバッシュ	8.800	7.800
ARCUS2	8.800	7.300
ハイドライド3SV	7.800	6.500
BURAI	8.800	7.300
アルビオン	9.800	8.100
YSIII	8.700	7.200
リングマスター	7.800	6.500
リングマスターII	7.800	6.500
ティルナノーグII	9.800	8.100
ソーサリアン	9.800	8.100
ソーサリアンユーティリティ	3.800	3.200
追加シナリオVOL.1	3.800	3.200
戦国ソーサリアン	3.800	3.200
ピラミッドソーサリアン	3.800	3.200
デスブリンガー	9.800	8.200
サーク	8.800	7.300
◎カオスエンジェルス	7.800	6.500
ロードス島戦記	9.800	8.100
アンジェラス	8.200	7.200
アルフェイム	9.800	8.100
闇の壱与伝説	7.800	6.500
首切り館	8.800	7.300
探偵団X	7.800	6.500
神の聖都	9.800	8.100
DCコネクション	8.800	7.300
琥珀色の遺言	9.800	8.100
斬(ZAN)	9.800	8.100
斬シナリオコレクションVol.1	3.800	3.200
斬パワーアップユーティリティー	4.800	4.000
提督の決断	14.800	12.200
マスターオブモンスターズ	8.800	7.300
銀河英雄伝説＋セット	11.600	9.600
銀河英雄伝説パワーアップ&シナリオ集	4.800	4.000
◎天下統一	9.800	8.100
南海の死闘	8.800	7.300
ガンシップ	11.800	9.800
エアコンバット	8.800	7.300
ウイングス	7.800	6.500
大戦略III	9.800	8.100
スーパー大戦略98	8.800	7.300
キャンペーン版大戦略2	9.800	8.100
大戦略IISP	8.800	7.300
◎パイレーツ	9.800	8.100
信長の野望 戦国群雄伝	9.800	8.100
維新の嵐	9.800	8.100
シュバルツシルトII	9.800	8.100
大海令	12.800	10.600
◎A列車で行こうII	12.800	10.600
◎Far Side Moon(地球防衛軍2)	9.500	7.900
太平洋の嵐DX	14.800	12.200
太平洋の嵐パワーアップキット	5.800	4.800
◎ドラゴンナイト	6.800	5.700
◎殺しのドレス2	6.800	5.300
◎リップスティックADV2	6.800	5.300
ランス	6.800	5.700
長くて甘い夜	7.800	6.500
ドラグーンアーマー	5.800	4.800
エンジェルハーツ	6.800	5.700
ヴァリスII	8.800	7.400
ダブルイーグル	9.500	7.900
◎遥かなるオーガスタ	12.800	10.600
保存版ロードランナー	7.800	6.500
遊兎伝	7.800	6.500
銀河	7.800	6.500
琉球	5.800	4.800
★石道	7.800	6.500
◎上海II	6.800	5.700
めいずくん	5.800	4.800
シャッフルパックカフェ	7.800	6.500
テトリス	6.800	5.700
ぎゃんぶらあ自己中心派	7.800	6.500
ぎゃんぶらあ自己中心派2	7.800	6.500
森田将棋II	10.000	8.800
今夜も朝までパワフル麻雀2	7.800	6.500
★麻雀悟空〜天竺への道〜	9.800	8.100
麻雀大会	9.800	8.100
麻雀武蔵	9.800	8.100
スロープ	7.800	6.500
38万キロの虚空	9.800	8.100
★ポピュラス	9.800	8.100
★三国志II	14.800	12.200
★水龍士II	9.800	8.100
★Foxy	6.800	5.700
★ルーンワース	8.800	7.300
★三連星	14.800	12.300
★四川省	6.800	5.700
★ドラゴンスレイヤーVI	8.700	7.200
★永世名人	9.800	8.100
★バーミリオン	6.800	5.700
★機甲師団	9.500	7.900

全国通販システム ●まずお電話でお申込みください。

ハード商品のお支払いはお好きな方法で！
①**現金書留**／右記住所へ送金ください。
②**銀行振込**〈振込先〉岡崎信用金庫瑞穂支店(普)168041
③**代金着払**／商品と引替に代金をお支払いください。手数料が必要です。
※クレジットもOK、詳しくはお電話でお問合せください。

パソコンハウス**ダイナ**
〒460 名古屋市中区大須3-31-28
営業時間AM10:00〜PM8:00(年中無休)



流通事情により、価格変動する事がございますのでご了承ください。

どこにも負けない ダイナプライスで クレジットも大歓迎!

PANASONIC FS-A1WSX

■￥69,800
Dyna特価 ￥49,800

SONY HB-F1XV

■￥69,800
Dyna特価 ￥51,500

SANYO PHC-70FD
激安
限定

■￥64,800
Dyna特価 ￥42,500

SANYO PHC-70FD2
★ディスクドライブ 2基装備

■￥84,800
Dyna特価 ￥54,800

ROLAND ミュージくん

■￥93,000
Dyna特価 ￥64,500

SANYO CMT-A14F1
★MSX用14型 カラーCRT

■￥64,800
Dyna特価 ￥39,800

PANASONIC FS-PC1
★48ドット熱転写 カラープリンター

■￥59,800
Dyna特価 ￥46,800

日本エレクトロニクス EX-4
★MSX拡張 スロットボックス

Dyna特価 ￥23,800

88/MSX用 ブラックマウス
Dyna特価 ￥3,980

5",3.5"インチ クリーニングフロッピー
Dyna特価 ￥1,000

SONY HBD-F1
★MSX用3.5" フロッピーディスクドライブ

■￥35,800
Dyna特価 ￥29,800

CZ-8PC3
X1シリーズ/X68000シリーズ用 熱転写カラープリンター

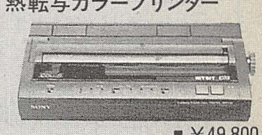
■￥66,800
限定大特価￥39,800

サウンドオーケストラシリーズ

	定価	Dyna特価
●サウンドオーケストラ	■￥29,800	￥19,800
●サウンドオーケストラ-L	■￥28,000	￥19,600
●サウンドオーケストラ-V	■￥35,000	￥24,500
●リトルオーケストラ	■￥22,000	￥15,800
●リトルオーケストラ-L	■￥18,000	￥12,800

SHARP CU-14HD

■￥94,800
Dyna特価 ￥68,000

SONY HBP-F1C
熱転写カラープリンター

■￥49,800
Dyna特価 ￥39,800

☎052-261-7830
東京☎03-5261-0076
Call me!!

商品名	定価	割引価格
◎うろつき童子	6.800	5.300
◎きゃんきゃんバニースペリオール	6.800	5.300

X68000シリーズ

商品名	定価	割引価格
リングマスター	8.800	7.300
◎サバッシュ	8.800	7.300
ローグアライアンス	9.800	8.100
マイトアンドマジック2	9.800	8.100
◎ジェノサノド	8.800	7.300
アークス	10.000	8.300
デスブリンガー	9.800	8.100
ラストハルマゲドン	9.800	8.100
ウルティマⅣ	9.800	8.100
ねじ式	12.800	10.600
カサブランカに愛を	7.800	6.500
マーダークラブDX	7.800	6.500
琥珀色の遺言	9.800	8.100
道化師殺人事件	7.800	6.500
めぞん一刻 完結編SP	9.800	8.100
スーパー大戦略X68	8.800	7.400
ジンギスカン	9.800	8.100
三国志	14.800	12.200
斬	9.800	8.100
信長の野望 戦国群雄伝	9.800	8.100
大海令	12.800	10.600
Lip stick ADV.	6.800	5.700
ランス	6.800	5.700
琉球	5.800	4.800
天九牌	6.800	5.700
ファンタジーゾーン	7.800	6.500
フラッピー2	8.800	7.300
メタルサイト	8.800	7.300
ダブルイーグル	9.500	7.900
スタークルーザー	8.800	7.300
サンダーフォース2	9.800	8.100
テトリス	6.800	5.700
キングオブシカゴ	12.800	10.600
麻雀武蔵	9.800	8.100
麻雀悟空	7.800	6.500
ドラゴンスピリット	8.800	7.300
アフターバーナー	9.200	7.600
サンダーブレード	9.500	8.100
ナイトアームズ	9.700	8.100
レナム	9.800	8.100
AJAX	8.800	7.300
シャッフルパックカフェ	7.800	6.500
ヴァリスII	9.800	8.100
38万キロの虚空	9.800	8.100
銀河英雄伝説	8.800	7.300
アルビオン	9.800	8.100
ファーストクィーン	8.800	7.300
上海II	6.800	5.700
ディオス	9.800	8.100
アルフェイム	9.800	8.100
南海の死闘	8.800	7.300
アークス2	8.800	7.300
★ポピュラス	9.800	8.100
バブルボブル	7.200	6.700
グラナダ	8.800	7.300
ZERO	8.800	7.300
イースII	8.700	7.200
サーク	8.800	7.300
★ファーサイドムーン	9.500	7.900
★天下統一	9.800	8.100

MSXシリーズ

商品名	定価	割引価格
●DISK		
◎ドラゴンナイト	6.800	5.700
◎Xak	8.800	7.300
YSIII	8.700	7.200
ファンタジーIII	9.800	8.100
エグザイル2	8.800	7.300
ディガンの魔石	10.000	8.300
アークス2	8.800	7.300
YSII	7.800	6.500
DCコネクション	8.800	7.300
琥珀色の遺言	9.800	8.100
ガウディ	9.800	8.100
◎スーパー大戦略	8.800	7.300
マスターオブモンスターズ	6.800	5.700
マスターオブモンスターズマップコレクション	4.500	3.800
維新の嵐	9.800	8.100
信長の野望 戦国群雄伝	9.800	8.100
銀河英雄伝説	8.800	7.300
銀英伝パワーアップ&シナリオ集	4.800	4.000
ランス	6.800	5.700
◎上海II	6.800	5.700
琉球	4.800	4.000
ヴァリスII	8.800	7.300
ハイディフォス	7.800	6.500
アンデッドライン	6.800	5.700
めいずくん	5.800	4.800
銀河	6.800	5.700
ガンダムMSフィールド	6.800	5.700
今夜も朝までパワフルまあじゃん2	7.800	6.500
テトリス	6.800	5.700
◎シンセサウルス VER.2	7.800	6.500
プレイボールIII	6.800	6.200
◎ガンシップ	9.800	8.100
神の聖都	9.800	8.100
グラフサウルス	9.800	8.100
◎スーパークイズ	6.800	5.700
グラムキャッツ	7.800	6.500
水滸伝	9.800	8.100
シュバルツシルト	9.800	8.100
アレスタ2	6.800	5.700
パックマニア	7.800	6.500
★ロボクラッシュ	7.800	6.500
★ロードス島戦記	9.800	8.100
◎美少女コントロール(激安)	6.800	2.980
★Disk Station13号	1.940	1.700
◎殺しのドレス2	6.800	5.300
★Foxy	6.800	5.700
●ROM		
激突ペナントレース	6.300	5.300
ファミリースタジアム	7.800	6.500
★妖魔降臨	7.800	6.500
クォース	5.800	4.800

FM TOWNSシリーズ

商品名	定価	割引価格
LINKAGE	9.800	8.100
DUAL TARGETS	8.800	7.300
ZERO	8.800	7.300
★シムシティー	8.800	7.300
ニュージーランドストーリー	9.800	8.100
アフターバーナー	9.800	8.100
信長の野望	11.800	9.800
ダンジョンマスター	9.800	8.100
遥かなるオーガスタ	12.800	10.600
D-AGAIN	8.800	7.300

特価￥1,980コーナー!!

商品名	定価	割引価格
〈88シリーズ〉		
SWEET	9.800	1.980
女の子けーさつ隊	7.800	1.980
GALWARSきゃぴきゃぴ	6.800	1.980
おとめぱーてぃ	7.800	1.980
まじかるぼっくす	4.800	1.980
ビリヤードきゃぴきゃぴ	7.800	1.980
ゴルフきゃぴきゃぴ	7.800	1.980
ときめきSESIL	7.800	1.980
〈98シリーズ〉		
死体置場で夕食を	9.800	1.980
お嬢様くらぶ	6.800	1.980
ビリヤードきゃぴきゃぴ	7.800	1.980
リガルード	7.800	1.980
〈MSX₂シリーズ〉		
ファンダムライブラリーNo.1~5		各1.980
死体置場で夕食を		1.980
単騎狼ウルフAT		1.980

バックアップツール

商品名	割引価格
★ファイルマスター(98)Ver2.0	16.500
ニュータイプ88(ニューヴァージョン)	15.500
ファイルマスター(88orX1)	11.300
ファイルマスター(MSX)	7.700
天下無敵(MSX2 DISK)	2.100
バックアッププロ68K(X68000)	2.100
ウィザード98	15.600
ウィザード88	11.300
シャドウ(88)	2.100
影武写(98)	2.100
フォーミュラー68K(ニューヴァージョン)	18.500
★TWIN COPY 98	2.100
★TWIN COPY 88	2.100
★TWIN COPY X68	2.100
★TWIN COPY MSX₂	2.100

サプライ

商品名	価格
ノーブランド 5'2D 10枚	300
〃 5'2HD 10枚	550
〃 3.5'2DD 10枚	1.000
〃 3.5'2HD 10枚	1.200
98用マウス	2.500

ソフトお申し込み方法

上記ソフト名の頭についている◎は"ダイナおすすめ品"、★は"新作"の印です。

ご希望の商品名等を右記注文書に記入のうえ(注文書は手書き、コピーでも可)注文書と代金プラス送料を郵便局から現金書留でお送りください。現金書留が到着次第、商品を発送いたします。

尚、現金書留にはおつりのない様にお願いします(おつりのある場合は、ご返金できない事をあらかじめご了承ください)。

■送料 1個の場合/650円、2個の場合/900円、3個以上の場合/350円×個数

■代金着払システム
手数料300円より、TELにてお申し込みください。

ハード商品は税別 ソフト商品は税込価格です。

パソコンハウス **ダイナ**
〒460 名古屋市中区大須3-31-28 山惣ビル2F

●ご注文・お問合せは 営業時間 AM10時~PM8時 年中無休
☎052-261-8080

(キリトリ線)

注文書	注文商品名	
お名前		TEL ( )
ご住所 〒		お持ちのパソコンの種類 本体名／ テレビ／ プリンター／

システムワールド サンマックス

パソコンを初めて見たい人、中古から中古へ買い換えたい人、新品を購入して下取りに出したい人、パソコンを処分したい人、本体を持っているけど、どのディスプレイにしていいか分からないそんな人、その他いろいろと心配の人達サンマックスにお電話下さい。　TEL.0462-29-6171

新品・中古・パソコン・周辺機器・全国通販
〈テレホン・コミュニケーション〉
新品クレジットOK／　中古品は現金のみです。
お支払い方法はお電話にてお聞き下さい。納品は一部の地域を除き3万以上は無料配送です。

(88シリーズ)
PC-8801MK2-30(マニア向き)……¥ 26,000
PC-8801SR30……¥ 54,000
PC-8801FR30……¥ 55,000
PC-8801MR(2D:2HD)……¥ 58,000
PC-8801FH30……¥ 64,000
PC-8801MH(2D:2HD)……¥ 68,000
PC-8801FA(FM音源内蔵)……¥ 72,000
PC-8801MA(2HD:FM)……¥ 78,000
PC-8801FE……¥ 64,000
PC-8801MA2(2HD:FM)……¥ 82,000
PC-8801FE2……¥Tel
PC-8801MC2(CDROM内蔵)……¥118,000
PC-8801VA(16ビット)……¥ 90,000
PC-8801VA2(16ビット:FM)……¥130,000
PC-8801VA3(3.5インチ内蔵)……¥160,000

(98シリーズ)
PC-9801U2(3.5インチ2DD)……¥ 50,000
PC-9801F2(5インチ2DD)……¥ 55,000
PC-9801M2(5インチ2HD)……¥100,000
PC-9801VM2(2DD:2HD)……¥140,000
PC-9801VM21(640K:5x2)……¥165,000
PC-9801VM11(10MHz5x2)……¥178,000
PC-9801VX21(12MHz5x2)……¥190,000
PC-9801RX2(80286:12MHz:V30)……¥198,000
PC-9801RX21(ノーウェイト12MH)……¥Tel
PC-9801UV21(3.5インチ2HD)……¥140,000
PC-9801UV11(16ビットV30)……¥150,000
PC-9801EX2(ノーウェイト12MHz)……¥Tel
PC-9801LV21(ラップトップ3.5)……¥170,000
PC-9801LV22(白黒液晶デスプレイ)……¥198,000

(CZシリーズ)
CZ-822C(X1G30)……¥ 23,000
CZ-830C(X1twin)PCエンジン付……¥ 35,000
CZ-852C(X1turdo30)……¥ 34,000
CZ-862C(X1turdo40)……¥ 34,000
CZ-856C(X1turdo2)……¥ 44,000
CZ-870C(X1turdo3)……¥ 45,000
CZ-880C(X1turdoZ)……¥ 58,000
CZ-881C(X1turdoZ2)……¥ 65,000
CZ-888C(X1turdoZ3)……¥ 68,000
CZ-600C(グラディウス付)……¥185,000
CZ-601C(ACE)……¥195,000
CZ-611C(ACE HD)……¥220,000
CZ-652C(PRO)……¥Tel
CZ-602C(EXPERT)……¥Tel
CZ-612C(EXPERT HD)……¥Tel

(ディスプレイ)

PC-KD854N	¥44,000	CU-14BD	¥38,000	CMT-146	¥38,000
PC-KD854	¥43,000	CU-14AD	¥42,000	CMT-147	¥40,000
PC-KD852	¥40,000	CZ-820D	¥30,000	CMC-141	¥43,000
PC-KD862	¥48,000	CZ-830D	¥48,000	DM-405	¥29,800
PC-KD862S	¥Tel	CZ-850D	¥40,000	CU-14FA	¥28,000
PC-KD863S	¥54,000	CZ-855D	¥42,000	XC-1498C	¥44,000
PC-KD863G	¥65,000	CZ-860D	¥52,000	A14F1	¥30,000
PC-KD851	¥50,000	CZ-880D	¥56,000	CU-14FD	¥44,000
PC-KD871	¥54,000	CZ-600D	¥60,000	CU-14G	¥19,800
PC-KD853N	¥48,000	CZ-601D	¥62,000	CU-14AG1	¥40,000
PC-KD251	¥25,000	CZ-602D	¥65,000	CU-14A1	¥40,000
PC-KD351	¥28,000	CZ-603D	¥49,800	CU-14TV	¥60,000
TV-454	¥75,000	CZ-611D	¥68,000	FMTV152	¥38,000
TV-453N	¥68,000	CZ-612D	¥72,000	TV-353	¥48,000
TV-352	¥54,000	CZ-604D	¥Tel	FMTV154	¥58,000

(MSX)

HB-F1II	¥14,000	FS-A1	¥12,000	FS-A1mk2	¥15,000
HB-F1XD	¥29,000	FS-A1F	¥29,000	FS-A1FX	¥38,000
HB-XDJ	¥40,000	FS-A1WX	¥42,000	PHC-70FD	¥38,000

(ゲーム機器)

PCエンジン	¥13,000	メガドラ	¥13,000	その他	¥ 5,000より

(周辺機器)

TR24	¥15,000	HBP-F1C	¥29,800	MSXまうす	¥ 3,000
TR24CL	¥24,000	FS-PA1	¥29,800	CZまうす	¥ 4,000
PR101TL	¥30,000	8PC2	¥28,000	98まうす	¥ 4,500
PR101TL2	¥40,000	もでむ2400	¥35,000	88まうす	¥ 4,000
PR406M	¥30,000	もでむ1200	¥15,000	Jすてぃっく	¥ 5,500
PR406H	¥45,000	DR330	¥ 5,800	ですくBOX	¥ 1,500
SL-80MK	¥35,000	DR311	¥ 4,800	ケーブル8-8	¥ 1,500
VP-500	¥38,000	HS-10R	¥19,800	ケーブル21-21	¥ 3,500
VP-135EX	¥50,000	9801-41	¥10,000	ケーブル21-8	¥ 3,500
AP-80EX	¥35,000	9801-26	¥13,000	ケーブル21-15	¥ 3,500
AP-80K	¥28,000	TN-F3	¥12,000	ケーブルプリンター用	¥ 3,000より

(FMシリーズ)
FM77AV2……¥30,000
FM77AV20……¥32,000
FM77AV40……¥48,000
FM77AV20EX……¥35,000
FM77AV40EX……¥54,000
FM77AV40SX……¥64,000
FM-TOWNS-1……¥Tel
FM-TOWNS-2……¥Tel
FM-TOWNS-F1……¥Tel
FM-TOWNS-F2……¥Tel
FM-TOWNS-H1……¥Tel
FM-TOWNS-H2……¥Tel

♡サンマックスでは話題のパソコンから中古パソコンまで取り揃えております。是非お電話下さい。
※在庫は毎日変動しておりますので必ずお電話にて御確認下さい。(価格に尽きましても変動する場合があります。)

パソコン大募集／

サンマックスでは皆様よりパソコン、ディスプレイ、プリンター、周辺機器を高額買取しています(セットで売却した人＋α)。
お電話お待ちしております。尚商品の郵送に尽きましてはくれぐれも御注意願います。　☎0462-29-6171

PC-9801　RX21.RS21.RX2.VX21.VX2.VM11.VM21.VM2.VM4.UV11.UV21.UV2.LV21.LV22.9801N.9801DO
PC-8801　MC1.MC2.MA2.MA.FA.VA.VA2.FE.FE2.FH30.FR30.SR30.MH.MR(プリンター各社OK！)
ディスプレイ　854N.854.862.862S.861.851.863G.863S.551K.TV352.TV453N.852.855.TV454.TV451.TV452
SHARP　600C.601C.611C.652C.602C.888C.881C.880C.870C.856C.852C.830C.822C(プリンター！)
ディスプレイ　600D.601D.612D.602D.603D.604D.880D.860D.855D.870D.830D.820D.CU14BD.CU14AD.その他
その他　MSX2.MSX2+.MSX用プリンター.MSX用ディスプレイ.MSX用ドライブ.CDROMセット
上記以外でも買取、下取りしていますのでお気軽にお電話下さい。(一部買取、下取り出来ない商品も有ります。)

厚木営業所
所長 小沢陽一



システムワールド
SUNMAX
☎0462-29-6171
FAX.0462-29-6173

振込先　大和銀行　厚木支店
(普通) 7035682
㈱ サンマックス
〒243 神奈川県厚木市旭町3-9-15
㈱サンマックス厚木営業所　0462-29-6171

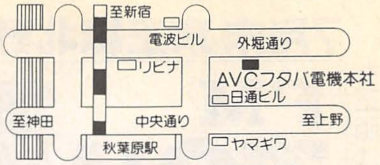
営業時間　AM10:30〜PM7:30(平日)
AM10:30〜PM6:30(日曜、祭日)
定休日　毎週水曜日

秋葉原価格でローンができます
電気の街秋葉原で
24年の信用!!

AVCフタバ

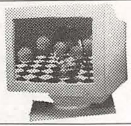
AUDIO VIDEO COMPUTER

☎03(253)7661



AVCフタバ電機
〒101 東京都千代田区外神田3-2-3
☎03-253-7661(代)

三菱 XC-1498C
超高解像度0.28ドットピッチ14型ディスプレイ
標準価格 ¥99,800
現金特価 ¥54,000



今すぐ もよりの電話から			
札幌	011-611-5104	名古屋	052-452-3271
仙台	022-264-3704	大阪	06-311-3931
新潟	0252-75-4175	広島	082-295-6873
		福岡	092-481-2494

待望の新しい仲間登場!

X68000 PERSONAL WORKSTATION
EXPERT II
●マルチウィンドウタイプ
"SX-WINDOW" 搭載
CZ-603C 標準価格¥338,000 (FDDタイプ)
CZ-613C 標準価格¥448,000 (HDDタイプ)
AVCフタバ特価

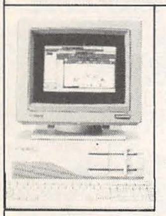


X68000 PERSONAL WORKSTATION
PRO II
●マルチウィンドウタイプ
"SX-WINDOW" 搭載
CZ-653C 標準価格¥285,000
CZ-663C 標準価格¥395,000
AVCフタバ特価

お勧めディスプレイコーナー
組合せは自由、価格はお気軽にご相談下さい。

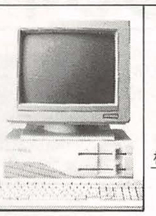
CZ-605D	CZ-604D
標準価格¥115,000 AVC特価	標準価格¥94,800 AVC特価
•ドットピッチ0.39mm •TVチューナー搭載 •スピーカー搭載 •チルト台同梱	•ドットピッチ0.31mm •TVチューナーなし •スピーカー搭載 •チルト台同梱
CZ-613D	**CU-21HD**
標準価格¥135,000 AVC特価	標準価格¥148,000 AVC特価
•ドットピッチ0.31mm •TVチューナー搭載 •スピーカー搭載 •チルト台同梱	•ドットピッチ0.52mm •21型ディスプレイ •スピーカー搭載

NEC PC-9800シリーズ PC-9801 RA21



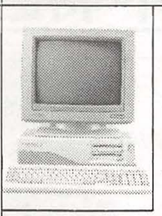
386(20/16MHz)を搭載、処理スピードを大幅アップ。
(写真のモニターは別売)
PC-9801RA21
標準価格…¥498,000
特価 ¥364,070
税込特価 ¥375,000
お支払例 ¥12,910×36回 ¥10,150×48回

NEC PC-9800シリーズ PC-9801 RX21



12MHzノーウェイトの80286を採用、メモリー容量は最大11.6MBまで可能。
(写真のモニターは別売)
PC-9801RX21
標準価格…¥338,000
特価 ¥225,240
税込特価 ¥232,000
お支払例 ¥7,990×36回 ¥6,280×48回

NEC PC-9801 RS21



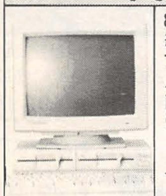
386SX(16MHz)を採用し、32ビットで低価格を実現。
(写真のモニターは別売)
PC-9801RS21
標準価格…¥398,000
特価 ¥289,320
税込特価 ¥298,000
お支払例 ¥10,260×36回 ¥8,070×48回

NEC PC-98DO



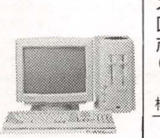
VM11と88MAがドッキング! 16ビットと8ビット両方のソフトが使用可能。
(写真のモニターは別売)
PC-98DO
標準価格…¥298,000
特価 ¥198,050
税込特価 ¥204,000
お支払例 ¥7,020×36回 ¥5,520×48回

NEC NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-8801 FE2



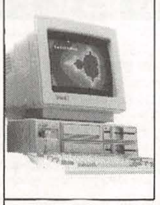
88シリーズの入門機 約1300種のソフトウェアを利用でき、ビデオ入力端子付テレビと直結。
(写真のモニターは別売)
PC-8801FE
標準価格…¥119,000
特価 ¥90,290
税込特価 ¥93,000
お支払例 ¥4,570×24回 ¥3,200×36回

NEC NECパーソナルコンピュータ PC-8801 MC (MODEL 2)



こちら88FA/MAの後継機で約1.2倍のコストパフォーマンスを図る、1M FDD2基内蔵。
(写真のモニターは別売)
PC-8801MA2
標準価格…¥199,000
特価 ¥148,540
税込特価 ¥153,000
お支払例 ¥5,270×36回 ¥4,140×48回

EPSON PC-286VS(STD)



クロック周波数16MHz、クラス最高速の処理速度。98ソフトは全て使用可。
PC-286VS(STD) ¥388,000
CU-14FD(シャープ) ¥84,800
合計……¥472,800
特価 ¥252,420
税込特価 ¥260,000
お支払例 ¥8,950×36回 ¥7,040×48回

EPSON PC-286VF(STD)



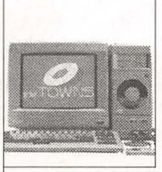
12MHz、ノーウェイトの80286を搭載、グラフィック用RAMを強化した普及型パソコン。
ディスプレイは写真と異なります)
PC-286VF(STD) ¥298,000
CU-14FD(シャープ) ¥84,800
標準価格合計 ¥382,800
特価 ¥218,440
税込特価 ¥225,000
お支払例 ¥7,750×36回 ¥6,090×48回

富士通 FM TOWNS-2F



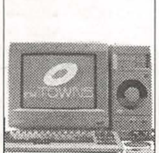
TOWNS-2F
本体 ¥378,000
CRT ¥89,800
システム ¥20,000
キーボード ¥30,000
標準価格合計 ¥517,800
AVCフタバ 特価
価格はお電話でお問い合わせ下さい。

富士通 FM TOWNS-1H



TOWNS-1F
本体 ¥458,000
CRT ¥89,800
システム ¥20,000
キーボード ¥30,000
標準価格合計 ¥597,800
AVCフタバ 特価
価格はお電話でお問い合わせ下さい。

富士通 FM TOWNS-2



TOWNS-2
本体 ¥398,000
CRT ¥89,800
システム ¥20,000
キーボード ¥30,000
標準価格合計 ¥537,800
税込特価 ~~¥328,000~~

SHARP X68000



X68000
特別限定セット
10台のみ
CZ-602C ¥356,000
CZ-603D ¥84,800
CZ-8PC4 ¥99,800
CZ-8NJ2 ¥23,800
標準価格合計 ¥564,400
AVCフタバ 特価
価格はお電話でお問い合わせ下さい

●分割回数は3回〜48回まで自由に選べます。

●セットの組合せは自由!広告に出ていない他の機種はお問合せ下さい。

メーカー	型番		標準価格	現金特価	20回分割
NEC	PC-KD854N	(ディスプレイ)	¥84,800	¥52,000	3,010
	PC-KD853N	(ディスプレイ)	¥118,000	¥89,800	¥5,210
	PC-KD863G	(ディスプレイ)	¥138,000	¥104,000	¥6,030
SHARP	CU-14FD	(ディスプレイ)	¥84,800	AVCフタバ特価	
	CU-14GT	(ディスプレイ)	¥69,800	AVCフタバ特価	
	CZ-860D	(ディスプレイ)	¥92,200	AVCフタバ特価	
ビクター	GD-V140	(ディスプレイ)	¥128,000	AVCフタバ特価	
三洋	CMT-147L	(ディスプレイ)	¥79,800	¥48,000	¥2,870
	CMT-147H	(ディスプレイ)	¥84,800	¥58,000	¥3,470

メーカー	型番		標準価格	現金特価
EPSON	AP-800PC	(48ドット熱転写カラープリンター)	¥96,800	AVCフタバ特価
	AP-550PC	(24ドット熱転写カラープリンター)	¥69,800	AVCフタバ特価
	VP-2050PC	(24ピンカラープリンター)	¥158,000	AVCフタバ特価
	VP-1350PC	(24ピンカラープリンター)	¥96,800	AVCフタバ特価
	VP-135EX	(48ドット熱転写カラープリンター)	¥102,000	AVCフタバ特価
NEC	PC-PR150V	(24ピンプリンター)	¥99,800	¥77,000
SHARP	CZ-8PC3	(24ドット熱転写カラープリンター)	¥65,800	AVCフタバ特価
	CZ-8PC4	(48ドット熱転写カラープリンター)	¥99,800	AVCフタバ特価
	CZ-8PC8	(24ピンプリンター)	¥152,000	AVCフタバ特価

メーカー	型番		標準価格	現金特価	48回分割
NEC	PC-9801N	(ラップトップ)	¥248,000	AVCフタバ特価	
	PC-9801EX2	(16bit)	¥348,000	¥231,000	¥6,440
	PC-9801ES2	(32bit)	¥448,000	¥338,000	¥9,428
EPSON	PC-386M	(16bit)	¥328,000	AVCフタバ特価	
	PC-286LS	(ラップトップ)	¥478,000	AVCフタバ特価	
	PC-286NOTE-F		¥198,000	AVCフタバ特価	
Panasonic	FS-A1WSX	(MSX2+)	¥69,800	AVCフタバ特価	
三洋	PHC-70FD	(MSX2+)	¥64,800	¥47,000	
SONY	HB-FXV	(MSX2+)	¥69,800	¥57,000	

頭金なし 手軽な電話クレジット。

カレッジクレジット 保証人なし。但し満20才以上の学生の方。

納期 通常の場合、当社に申込書が到着後1週間以内。特に人気のある商品で品薄の場合、少々納期が遅れる場合もありますので御了承下さい。

製品先取り お支払いは約1〜2カ月後から。

低金利クレジット 1回の支払は2,700円以上で3〜48回。ボーナス併用も可。

完全保証 すべてメーカー保証書付 アフターケア万全。

AM10時からPM7時まで受付 日曜・祝日も営業

全国代引 お届けした者に、代金をお支払いいただく方法です。(但し、手数料1,000円)

18才未満の方 ご両親が代理購入者としてお申し込み下さい。

※現金価格は税別、分割価格には3%の消費税を含んでます。

中古 激安 新品

とにかく 電話 してみよう〜!!

高価買取中

0474(76)0860

TEL受付は、PM11:00マデ

●全国通販、ローンもOK!! ●送料無料(2万円以上)

★買って安心中古品も保証付。★価格は 5月7日 現在のものです。★品物が着いた時のお支払もできます。(代引)

買取り価格	買取り機種	販売価格
	本体	
¥230,000	PC-9801RA2	¥260,000
¥170,000	PC-9801RX2	¥185,000
¥160,000	PC-9801VX21	¥180,000
¥150,000	PC-9801VX2	¥170,000
¥130,000	PC-9801VM11	¥150,000
¥125,000	PC-9801VM21	¥150,000
¥110,000	PC-9801VM2(640K)	¥139,000
¥140,000	PC-9801N	¥160,000
¥115,000	PC-9801LV21	¥135,000
¥150,000	PC-9801LV22	¥165,000
¥115,000	PC-9801UV11	¥135,000
¥115,000	PC-9801UV21	¥135,000
¥ 90,000	PC-9801UV2(640K)	¥110,000
¥140,000	PC-98DO	¥159,000
¥140,000	PC-286VF-STD	¥155,000
¥115,000	PC-286VE-STD	¥135,000
¥ 90,000	PC-286US-STD	¥109,000
¥100,000	PC-286V-STD	¥120,000
¥ 65,000	PC-88VA	¥ 80,000
¥ 55,000	PC-8801MA	¥ 70,000
¥ 50,000	PC-8801FA	¥ 65,000
¥ 50,000	PC-8801MH	¥ 60,000
¥ 45,000	PC-8801FH30	¥ 60,000
¥ 30,000	PC-8801SR30	¥ 45,000
¥180,000	X68000セット	¥220,000
¥190,000	X68000ACEセット	¥230,000
¥230,000	X68000EXPERTセット	¥260,000
¥ 35,000	X1ターボZ	¥ 50,000
¥ 25,000	MSX2+	¥ 40,000
¥ 15,000	MSX2ドライブ付き	¥ 25,000
	ディスプレイ	
¥ 35,000	PC-KD853N	¥ 48,000
¥ 30,000	PC-KD854N	¥ 43,000
¥ 35,000	PC-KD863S	¥ 48,000
¥ 25,000	PC-KD862	¥ 40,000
¥ 35,000	PC-TV353	¥ 53,000
¥ 38,000	PC-TV453N	¥ 58,000
¥ 5,000	2000文字カラー	¥ 15,000
¥ 25,000	4000文字カラー	¥ 35,000
	プリンター	
¥ 20,000	PC-PR101TL2	¥ 35,000
¥ 30,000	PC-PR201TL2	¥ 45,000
¥ 35,000	VP-800PC	¥ 50,000
¥ 20,000	AP-550PC	¥ 40,000
高価買取	その他機種	¥ 大特価

ボーナス特別セール(サービス品付)

各社新品大特価

特選中古&新品特価

- ●X68000EXPERTセット 新品 (限定処分品)……¥298,000
- ●X68000EXPERT HD セット(CZ-612C-BK+ CZ-612D-BK)…¥348,000
- ●X1ターボZ(CZ-880C-BK)……¥ 45,000
- ●PC-9801RX2……¥190,000
- ●PC-9801VM21……¥150,000
- ●PC-9801N……¥169,000
- ●PC-8801FR……¥ 60,000
- ●PC-286LS-STD……¥248,000
- ●M1724 新品 (136桁、ドット)……¥ 65,000
- ●NM-9900(第二水準付、136桁、ドット)……¥ 65,000
- ●NM-9900(第二水準付、トラクターユニット、カラーユニット)·¥ 79,000
- ●SP-340/2 新品 (40Mハードディスク)……¥ 69,000
- ●PD-100S 新品 (100Mハードディスク)……¥148,000
- ●MD-2400F(モデム、CLASS5)……¥ 25,000
- ●FM 新品 (98用サウンドボード)……¥ 13,800
- ●300カウントマウス 新品……¥ 4,900
- ●ビジネス&ゲームソフト……¥ 激安

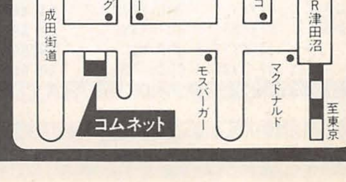
下取り品 \ 新品	PC-9801 RA21	PC-9801 RS21	PC-9801 RX21	PC-9801 N	PC-98DO	X68000 PRO2+ CZ-603D
PC-8801FA	¥305,000	¥235,000	¥180,000	¥153,000	¥149,000	¥245,000
PC-9801RX2	¥175,000	¥105,000	¥ 50,000	¥ 28,000	¥ 19,000	¥115,000
PC-9801UV11	¥235,000	¥165,000	¥110,000	¥ 83,000	¥ 74,000	¥175,000
PC-9801VM2	¥240,000	¥170,000	¥115,000	¥ 88,000	¥ 79,000	¥180,000
PC-9801VM21	¥225,000	¥155,000	¥100,000	¥ 73,000	¥ 64,000	¥165,000
PC-9801VX2	¥200,000	¥130,000	¥ 75,000	¥ 48,000	¥ 39,000	¥140,000
PC-9801VX21	¥185,000	¥115,000	¥ 60,000	¥ 38,000	¥ 29,000	¥125,000
PC-9801DO	¥210,000	¥135,000	¥ 85,000	¥ 63,000	—	¥150,000
PC-286V-STD	¥250,000	¥180,000	¥125,000	¥ 98,000	¥ 90,000	¥190,000
X68000セット	¥170,000	¥100,000	¥ 45,000	¥ 18,000	¥ 18,000	—

◀その他の組合せも高価下取りします。

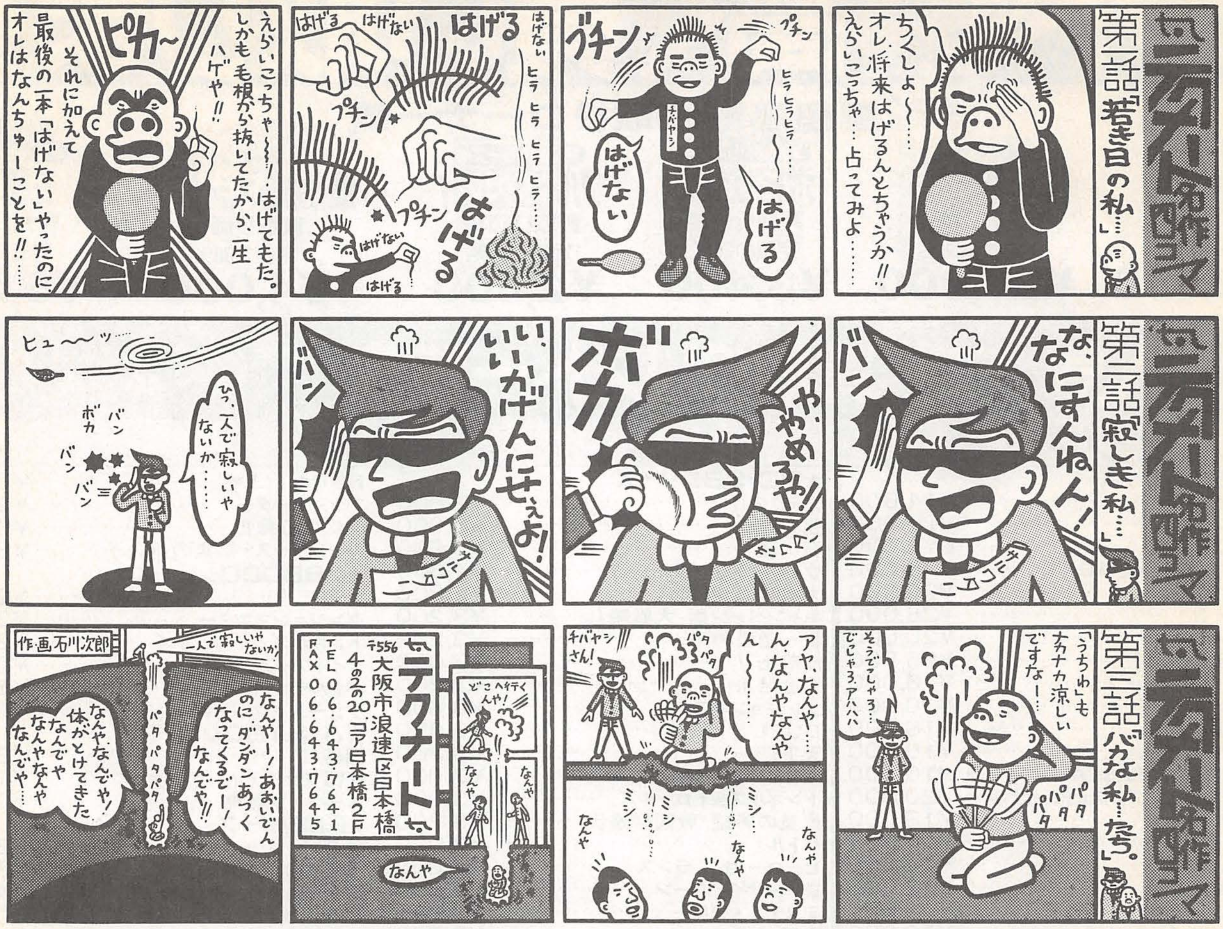
価格は常に変動しています。電話にて確認して下さい。通販御希望の方は、必ず電話で予約後、送金して下さい。
●販売価格に消費税3%は含まれておりません。●FAXでのお見積りは24時間OK!

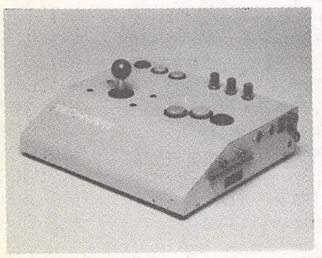
CN 株式会社 コムネット
☎0474(76)0860
FAX.0474(76)1294

■申込方法 現金書留又は銀行振込で下記口座へお振込み下さい。
住友銀行 津田沼駅前支店
普通 560065 ㈱コムネット
〒274 千葉県船橋市前原西3-21-13
営業時間 AM11:00ヨリPM8:00マデ



ゲームに金縛り!!

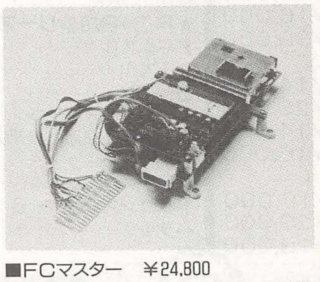




■QC-1　¥19,800
クオリティコンパクトをコンセプトに設計されたコントロールBOXの傑作です。人間工学に基づいて決定されたラウンドシェイプのボディに最高級のパーツだけを厳選してセッティングしました。ジョイスティックは2・4・8方向切替自在、2人同時プレイ用拡張端子やオーディオ端子も用意されています。RGB調整ボリューム付。



■18インチRGBモニター　¥78,000
ビデオゲームのディスプレイ専用に開発されたモニターです。アナログRGB対応、15Khz/24Khz切替可。画面上下反転スイッチ付き、縦画面／横画面兼用、画質調整はすべて前面からできます。高画質対応。
※類似品にご注意。



■FCマスター　¥24,800
ファミコンの映像出力を完全にRGBに変換するキットです。業務用ビデオゲームに匹敵する高画質でファミコンをプレイできます。また、QC-1やKIC-045DXにつないでプレイすることもできます。
PCエンジンのRGB出力もできます。
(CD-ROMもOKです。)



■KIC-045DX（ニュータイプ）
Ⓐ¥34,000 Ⓑ¥28,000 Ⓒ¥37,000
コントロールBOXのロングセラーがバージョンアップしました。すべてのトリガーボタンに連射機能をプラス。さらにRGB調整ボリューム、ヘッドホン端子もついて、ネダンはそのまま。家庭用テレビのビデオ入力につないでプレイするAタイプ、RGBテレビ専用のBタイプ、どちらでも使えるCタイプの3機種があります。

☆テクナートならではのメリット!!

①テクナートでお買い上げの商品は、テクナートが責任をもって買い取ります。
②メンバーズカードの発行でますますオトクになりました!! スタンプを集めるといいコトがありますよ!!
③技術力を誇るテクナートならではの完全アフターサービス体制が売りものです。他店で買われた基板でも修理できます。
④お客様のニーズに応えて開発依頼も承ります。
⑤商品は店頭で実際にプレイして確認して買えます。
⑥コピー商品は一切扱ってませんので安心です。
⑦コントロールBOXと基板を同時に買われたらハーネス1本がサービスになります!!

☆中古基板は、在庫3000枚!!

なつかしのレトロゲームから新品基板まで、基板のことならテクナートにおまかせ下さい。
入荷時と出荷時の2度のチェックで品質は万全。
もちろんマニュアルや保証もついてます。

☆通信販売もやってます!!

安心な代金引換え発送もできます。

☆ゲーム基板の価格は、本誌バイヤーズガイドをごらん下さい。

注）価格は変動しますので、ご注文前にTELで確認して下さい。

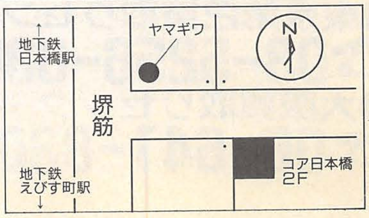
●詳しい資料ご希望の方は62円切手3枚同封のうえ、テクナートBM係までお送り下さい。

テクナート

〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F
TEL. 06-643-7641

●本社ショールームにて、展示販売中!!

●営業時間：AM10:00▶PM8:00
日・祭日もやってます!!

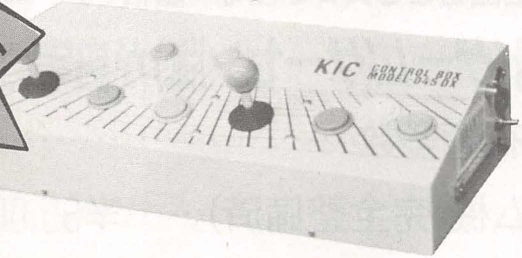


この台の前に立つと自然に指が動いてしまう!!



家庭用モニターで臨場感たっぷりのTVゲームが楽しめるコントロールBOX KIC-045DX好評発売中!!

名人・達人も集まるショールームへGO!



■価格（KIC-045DX完成品）

- Ⓐビデオ端子・VHF対応 ·¥34,000
- ⒷRGB21ピン対応……¥28,000
- ⒸⒶ,Ⓑ両方対応………¥37,000

★いずれもTV接続ケーブル付

最新型基板から激安Used基板、各種パーツも多数揃えています。

機能満載・新登場 KIC-045 '90型モデル

1. オートトリガー機能
2. ステレオ機能
3. カラー調整機能
4. 電源セルフチェック機能

★詳しい資料、在庫価格表は62円切手×3枚を同封のうえ、下記までお申し込み下さい。

ゲーマーの知的好奇心を満たすベストパートナー

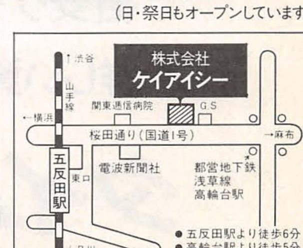
KIC 株式会社ケイアイシー BM係

〒141 東京都大崎郵便局 私書箱11号
〔東京都品川区東五反田4-7-26 塚本ビル1F〕
☎03-448-0832・FAX03-447-9134
製造 ㈱キョーワインターナショナル

コントロールBOX KIC-045DX 取扱販売店

- 中部地区 宇宙堂 ☎052-916-1407
- 関西地区 テクナート ☎06-643-7641
- 九州地区 パワードサービス ☎092-572-4110

●営業時間 午後1時～7時
（日・祭日もオープンしています。）



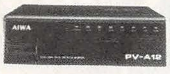
...TO BE CONTINUED


NOVAに技あり、安さあり・・・
SHARP X68000 EXPERTII・PROII 新登場
EXPERTII 注文No.B-0701
X68000EXPERTII(CZ603C)……¥338,000
15型カラーディスプレイテレビ(CZ605D)…¥115,000
合計 ¥453,000➡TEL特価//
EXPERTII HD 注文No.B-0702
X68000EXPERTII・HD(CZ613C)……¥448,000
15型カラーディスプレイテレビ(CZ605D)…¥115,000
合計 ¥563,000➡TEL特価//
PROII 注文No.B-0703
X68000PROII(CZ653C)……¥285,000
15型カラーディスプレイテレビ(CZ605D)…¥115,000
合計 ¥400,000➡TEL特価//
PROII HD 注文No.B-0704
X68000PROII・HD(CZ663C)……¥395,000
15型カラーディスプレイテレビ(CZ605D)…¥115,000
合計 ¥510,000➡TEL特価//
X68000周辺機器全品超特価(価格はTELにて)
●ディスプレイ
CZ605D……定価115,000円
CZ604D……定価 94,800円
CU21HD……定価148,000円
CZ-6TU(チューナー)…定価 33,100円
●プリンター
CZ8PC3……定価 65,000円
CZ8PK10……定価 97,800円
CZ8PG1……定価130,000円
TEL特価//
CZ8PC4……定価 99,800円
IO735X……定価248,000円
●増設メモリー
本体内蔵 1MB……特価 18,000円
スロット実装 2MB……特価 36,000円
スロット実装 4MB……特価 63,500円
●ハードディスク
アイテック ITX640……定価158,000円➡特価 96,000円
アイテック ITX680……定価198,000円➡特価132,000円
ノバ 情報機器
NOVA情報機器
日本一の品揃え
SONY HIT BIT MSX 2+
クリエイティブパソコン HB-FIXV
注文No.B-0705
¥69,800 特価53,500円
Panasonic FS-PC1
48ドット熱転写カラー漢字プリンター
注文No.B-0706
¥69,800 TEL特価
SANYO PHC-70FD
注文No.B-0707
¥64,800 特価43,500円
SANYO CMT-A14F1
14インチカラーディスプレイ
注文No.B-0708
アナログRGB ケーブル付
¥64,800 特価42,500円
Panasonic AIWSX
注文No.B-0709
¥69,800 TEL特価
サンヨーCMT-A14F1特価セット
CMT-A14F1とHB-F1XVまたはFS-AIWSX
注文No.B-0710
¥134,600
特価93,500円
SANYO PHC-70FD2
注文No.B-0711
¥87,800 特価56,500円
SONY CPS-14F1
14インチカラーディスプレイ
注文No.B-0712
(ケーブル別)
¥60,000 特価46,500円
SONY HBD-F1
3.5インチフロッピーディスクドライブ
注文No.B-0713
¥36,800 特価30,500円
SONY HBI-V1
ビデオデジタイザー
注文No.B-0714
¥29,800 特価24,800円
Panasonic FW-RSU1W
イメージスキャナ(ワイド)
注文No.B-0715
FS-IFA1セット
¥34,600 TEL特価
SONY HBI-1200
通信カートリッジ
注文No.B-0716
¥32,800 特価26,500円
FS-JMIH
マウス 注文No.B-0717
¥7,800 特価6,500円
GB-6
グラフィックホール
注文No.B-0718
¥9,800 特価7,900円
SONY HBP-FIC
熱転写カラープリンター
注文No.B-0719
¥49,800 特価39,800円
ナショナル FS-FDIA
3.5インチフロッピーディスク
注文No.B-0720
¥39,800 TEL特価
ご注文・お支払い方法
お申込は今すぐお電話か次頁の商品申込用紙にご記入の上お送り下さい。
申込書送り先:〒105 東京都港区西新橋1-19-6 桔梗備前ビル404
当社の取扱い商品は全て完璧な品質保証及びアフターサービスをお約束いたします。
中古から新品まで全メーカーパソコン・ワープロ・その他消耗品まですべてOK。
あなたのニーズにすべてお応えいたします。
表示価格には消費税は含まれておりません。
●現金書留・銀行振込をご利用いただく場合(商品在庫をご確認ください)
お電話か、右の商品申込書にご記入の上お送りください。ご入金後ただちに商品を発送いたします。
振込先:三菱銀行虎ノ門支店普通預金0319436ノバ情報機器
●代引きシステムをご利用いただく場合
電話でお申込みください。ただちに商品を発送いたします。代金は商品到着時に商品と引替にお支払いください。
●クレジットをご利用いただく場合
3～60回までご利用になれます。電話でお申しつけ下さい。

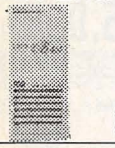
周辺機器もノバが安い!!

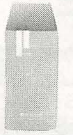
MODEM特集　売筋モデムと通信ソフトをセットで買うと超お買徳!!

（モデムのみお買上げの場合、セット特価から18,000円を引いて下さい）

まいと～く 通信ソフトのベストセラー	アイワPV-A12	オムロン MD1200AIII	オムロンMD12FS	アイワ PV-A24V42	オムロン MD24FP4	アイワ PV-A24MNP5	オムロン MD24FC5
注文No.B-0740	注文No.B-0741	注文No.B-0742	注文No.B-0743	注文No.B-0744	注文No.B-0745	注文No.B-0746	注文No.B-0747
							
	まいと～くセット	まいと～くセット	まいと～くセット	まいと～くセット	まいと～くセット	まいと～くセット	まいと～くセット
	セット定価47,800	セット定価¥47,800	セット定価¥49,000	セット定価¥74,800	セット定価¥67,800	セット定価¥82,800	セット定価¥77,800
~~28,000円~~	セット特価32,000円	セット特価32,700円	セット特価33,000円	セット特価51,000円	セット特価47,000円	セット特価49,800円	セット特価54,000円

ハードディスク & ディスクユニット

緑電子Little-E40 注文No.B-0748

10台限　¥98,000　特価59,800円

100MBハードディスク SCSI I/F SELEXWINDOW付 注文No.B-0749

¥198,000　特価138,000円

テクノジャパン PD401F 注文No.B-0750

¥95,000　特価59,800円

テクノジャパン TH40n 98note専用40MB 注文No.B-0751

¥148,000　TEL特価

メーカー	品名	定価	特価
テクノジャパン	TR40	¥98,000	電話にて激安
テクノジャパン	TR80	¥148,000	電話にて激安
テクノジャパン	PD401	¥98,000	電話にて激安
テクノジャパン	PD40S	¥138,000	電話にて激安
テクノジャパン	PD80S	¥168,000	電話にて激安
テクノジャパン	PD100S	¥198,000	電話にて激安
ITEC	IT-H100G	¥238,000	149,800円
ITEC	IT-RH100R	¥220,000	134,000円
ITEC	ITSS40	¥138,000	87,500円
ICM	SRC40/IF2720	¥128,000	95,800円
ICM	SRC80/IF2720	¥178,000	133,000円
ICM	SRC131/IF2750	¥228,000	168,500円
ICM	INTER-80	¥168,000	125,000円
緑電子	リトルB4N(A)セット	¥148,000	94,800円
緑電子	POKEDY(A)セット	¥109,600	79,800円
緑電子	POKEDY40(A)セット	¥149,000	108,000円
緑電子	ProFessorS90	¥198,000	143,000円
ITEM	HYPERDISK40R	¥138,000	92,000円
ITEM	HYPERDISK80R	¥198,000	132,000円
日本テクサ	DASH40S	¥118,000	電話にて激安
日本テクサ	CARRY DISK40	¥148,000	電話にて激安
日本テクサ	TRUST40S	¥118,000	電話にて激安
CTS	HDα-110	¥245,000	電話にて激安

フロッピーディスクユニット

メーカー	品名	定価	特価
緑電子	リトルF	¥39,800	27,800円
緑電子	リトルF2	¥59,800	37,500円
ロジテック	LFD391R	¥59,800	38,000円
グロリア	GD50M1	¥34,800	25,800円
グロリア	GD50M2	¥54,800	41,000円
アクセル	FDC357AUTO1	¥68,000	43,000円
アクセル	FDC358AUTO2	¥98,000	56,000円
アクセル	FDC58AUTO2	¥98,000	58,000円

☎03-591-8761

大阪 ☎06-365-5202　福岡 ☎092-471-7474

増設RAMボード

Dynabook用 RAMカード 2MB 注文No.B-0752

36,800円

品名	特価
RA21/51専用 2MB	特価 26,500円
RA21/51専用 4MB	特価 54,500円
RA21/51専用 6MB	特価 82,500円
RA21/51専用 8MB	特価109,000円
RA21/51専用10MB	特価138,000円
X6800用 本体内蔵 1MB	特価 18,000円
X68000用スロット実装 2MB	特価 36,000円
X68000用スロット実装 4MB	特価 63,500円

●リアルモード対応増設RAM

容量	特価
256KB	特価 9,500円
384KB	特価 11,000円
512KB	特価 13,000円
1MB	特価 17,000円
1.5MB	特価 22,500円
2MB	特価 27,000円
3MB	特価 38,000円
4MB	特価 49,000円

●EMS, I/Oバンク, プロテクト対応ボード

容量	特価
1MB	特価 18,900円
2MB	特価 28,000円
3MB	特価 46,500円
4MB	特価 54,000円
6MB	特価 94,000円
8MB	特価125,000円
キャッシュ＆RAMソフト	特価 3,500円
EMS/キャッシュ＆RAMソフト	特価 4,500円

ハンディースキャナー & マウス

ハル研 HWS-10G 注文No.B-0753
5台限　¥348,000　特価23,000円

注文No.B-0754

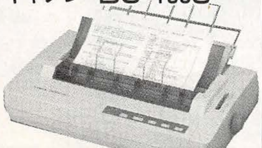
全品特価！

メーカー	品名	定価	特価
オムロン	HS-7RII	¥39,800	28,700円
オムロン	HS-10RII	¥49,800	35,800円
オムロン	HS-40CL	¥69,800	50,500円
オムロン	HS-60F	¥98,000	71,000円
エプソン	GT-100V	¥44,800	電話にて激安
エプソン	GT-1000	¥79,800	電話にて激安
シャープ	JX-100	¥89,800	電話にて激安
NEOS	MS-50L	¥4,800	3,300円
NEOS	MS-50HR	¥6,800	4,800円
NEOS	MS-50AUTO	¥9,800	6,800円

プリンター（全品ケーブル付）

ブラザー M-1724P 注文No.B-0755

¥148,000　特価59,800円

キャノン BJ-130J 注文No.B-0756

¥198,000　TEL特価

メーカー	品名	定価	特価
スター	TX-24CL	¥69,800	41,000円
スター	CR3415CL	¥148,000	83,500円
ブラザー	M-1224PX	¥79,800	55,000円
ブラザー	M-1724Pα	¥95,000	66,500円
エプソン	AP550EXPCセット	¥64,800	電話にて激安
エプソン	AP850PCセット	¥96,800	電話にて激安
エプソン	HG800PCセット	¥168,000	電話にて激安
エプソン	HG3000PCセット	¥248,000	電話にて激安
エプソン	HG4800PCセット	¥348,000	電話にて激安
エプソン	VP1350PC	¥96,000	電話にて激安
エプソン	VP950PCセット	¥128,000	電話にて激安
エプソン	VP3000PCセット	¥290,000	電話にて激安
エプソン	VP1500PCセット	¥138,000	電話にて激安
エプソン	VP2050PCセット	¥158,000	電話にて激安
キャノン	BJ130JPCセット	¥198,000	電話にて激安
キャノン	LBP-B406S	¥528,000	電話にて激安
沖	MICROLINE8340S	¥386,000	電話にて激安
NEC	PCPR101TL3	¥69,800	電話にて激安
NEC	PCPR150H	¥84,800	電話にて激安
NEC	PCPR150VH	¥99,800	電話にて激安
NEC	PCPR201B	¥99,500	電話にて激安
NEC	PCPR201J	¥215,000	電話にて激安
NEC	PCPR201X	¥275,000	電話にて激安
NEC	PC-PR700J	¥398,000	電話にて激安

NOVA情報機器 東京本社

〒105 東京都港区西新橋1-19-6 桔梗備前ビル404
☎03(591)8761(代)　FAX03(501)6348
表示価格には消費税は含まれておりません。

……キリトリ線……

BM7月号 **商品申込用紙**
●お申込の前に在庫・消費税額・送料の確認をしてください。
●送料は地域によって多少異なります。●現金書留をご利用の場合送料はお客様負担となります。
平成　年　月　日

注文No.	お支払方法	現金書留	ご住所（フリガナ）	〒	お名前（フリガナ）	
			TEL		生年月日	

他店より高い場合値引き致します。

全国通販

ただ今、
超高値買取月間中!
他店より高く買います。
下取りの方はさらに高く買います。

☎06-644-0554
電話受付10:00～7:30

本　体

機　種　名	販売価格
NEC PC9801RA21	¥320,000
NEC PC9801RS21	¥255,000
NEC PC9801RX21	¥230,000
NEC PC9801EX2	¥234,000
NEC PC9801NOTE	¥190,000
NEC PC98DO	¥184,000
NEC PC8801MC2	¥130,000
NEC PC8801MC1	¥114,000
NEC PC8801MA2	¥ 81,000
NEC PC8801FE2	¥ 79,000
NEC PC8801FE	¥ 69,000
NEC PC9801T-W2	¥365,000
NEC PC9801NS	¥228,000
EPSON PC386M-STD	¥243,000
EPSON PC286NOTE-F	¥155,000
EPSON PC286LS-STD	¥285,000
SHARP X68000 エキスパートII	大特価
SHARP X68000 プロII	大特価
TOSHIBA ダイナブック	¥140,000
SONY HB-FIXV	¥ 51,000
パナソニック FS-AIWSX	¥ 49,000
SANYO WAVY70FD	¥ 42,500
SANYO WAVY70FD2	¥ 54,800
SHARP X68000PRO	¥185,000
SHARP X68000EXPERT	¥223,000
FUJITU タウンズモデル2セット	¥280,000
FUJITU タウンズモデル2Fセット	¥345,000
コモドール アミガ500	¥105,000
コモドール アミガ2000	¥215,000
Apple マッキントッシュ Plus	¥220,000

モニター

機種名	販売価格
NEC PC-KD854N	¥ 47,000
NEC PC-KD853N	¥ 58,000
NEC PC-KD862S	¥ 68,000
NEC PC-TV454	¥ 75,000
NEC PC-TV455	¥ 85,000
NEC PC-TV354	¥ 68,000
NEC PC-TV472	¥124,000
SHARP CU-14FD	¥ 44,000
SHARP CU-21HD	¥ 98,000
SHARP CZ-612D	¥ 84,000
SHARP CZ-611D	¥ 74,000
SHARP CZ-602D	¥ 70,000
SHARP CZ-603D	¥ 58,000
SHARP CZ-604D	¥ 72,000
SHARP CZ-605D	¥ 84,000
SHARP CZ-613D	¥ 99,000

新品超特価コーナー

機種名	価格
SANYO CMT-A14H2	¥ 45,000
SANYO CMT-A14F1	¥ 42,000
三菱 XC-1498CII	¥ 53,000
コモドール アミガ用モニター1084D	¥ 75,000

プリンター

機種名	価格
NEC PC-PR201G	¥ 89,000
NEC PC-PR201J	¥138,000
NEC PC-PR201B	¥ 67,000
NEC PC-PR150V	¥ 67,000
NEC NM4150	¥125,000
EPSON VP-1350PC	¥ 66,000
EPSON VP-2050PC	¥104,000
EPSON VP-950PC	¥ 88,000
EPSON AP-550EXPC	¥45,000
EPSON AP-850PC	¥ 66,000
SHARP CZ-8PC4	¥ 73,000
SHARP CZ-8PC3	¥ 40,000
キャノン BJ130J・PC	¥125,000
スター CR3415CL	¥ 74,000
スター BR2415(カットシート付)	¥ 64,000
スター BR2415	¥ 53,000
ブラザー M1924P	¥ 74,000
パナソニック FS-PC1	¥ 46,000

周辺機器

機種名	価格
NEC (FM音源)PC9801-26K	¥ 19,000
NEC PC88用サウンドボードII	各¥ 29,000
SHARP CZ8BS1	¥ 18,000
SNE リトルオーケストラL	¥ 12,800
SNE リトルオーケストラ	¥ 15,800
オムロン (モデム)MD24FS5	¥ 34,000
CRC CRC-MH4B(HDD)	¥ 59,000
ICM SR-40	¥ 85,000
ICM SR-80	¥120,000
NEC (マウス)PC9872R	¥ 7,800
和知電子 PC9801・286用マウス	¥ 2,800
エレコム PC8801・MSX用マウス	¥ 3,800
SHARP アナログスティックCZ8NJ2	¥ 19,000
SHARP (ラムボード)CZ6BE1B	¥ 24,000
I・O PIO-6BE1A	¥ 19,800
メルコ EMJ4000mkIII	¥ 57,000
メルコ EMJ2000mkIII	¥ 32,000
オムロン (スキャナー)HS40CL	¥ 48,000
エレコム パソコンラックDS-30	¥ 10,000
アクセル (増設ドライブ)FDC58/358	¥ 55,000
グロリア 3.5インチ・5インチ1ドライブ	¥ 23,000
NEC (MS-DOS)PS-98-017	¥ 14,000

新品・中古パソコン多数品揃え!
中古パソコン高価にて買取り致します。

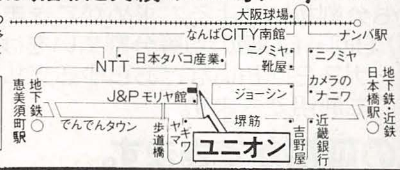
中　古　機　種	買取り価格	販売価格
9801RA2(RA21は4万円高)	210,000	240,000
98DO	150,000	165,000
9801RX21、RX2	170,000	190,000
9801VX21、VX2	155,000	175,000
9801UX21	145,000	165,000
9801CV21	150,000	170,000
9801UV11	130,000	145,000
9801LV22、PC286LE	130,000	150,000
9801LV21、PC286L-N	100,000	130,000
9801NOTE	130,000	160,000
9801VM2(VM21は1.5万円高)	100,000	120,000
9801UV2(UV2は1万円高)	90,000	110,000
9801VF2、M2	45,000	65,000
9801F2	25,000	45,000
PC286V(VE、VFは1万円高)	110,000	130,000
PC-88VA(VA2は2万円高)	60,000	80,000
8801MA(MA2は3千円高)	50,000	67,000
8801FA	48,000	65,000
8801MH	42,000	60,000
8801FH30,FE,FEII	40,000	58,000
8801MR、SR30、FR30	25,000	43,000
PC-PR101TL	17,000	30,000
MSX2 FS-A1、HB-F1	5,000	9,500
MSX2 FS-A1F、HB-F1XD	18,000	29,000
MSX2+FS-A1WX、HB-F1XDJ	28,000	39,000
MSX2用ディスクドライブ	15,000	25,000
MSX2+FS-AIWSX、HB-FIXV	32,000	43,000

中　古　機　種	買取り価格	販売価格
X68000本体(HDは2万円高)	140,000	160,000
X68000モニター	45,000	60,000
X68000セット(HDは2万円高)	185,000	220,000
X1 ターボZ(ZII、ZIIIは1万円高)	25,000	40,000
X1 ターボ30、40、II、III	20,000	35,000
X1 F20(X1 G30は5千円高)	8,000	16,000
X1 ターボ用純正モニター	25,000	38,000
X1用FM音源ボード	5,000	10,000
FM77AV20(40は1万円高)	15,000	27,000
FM77AV2	10,000	22,000
FMTV151(154は1.5万円高)	25,000	35,000
PC88用サウンドボードII	15,000	25,000
PC9801用サウンドボード(26K)	8,000	14,000
PC TV352	35,000	52,000
PC KD854	25,000	40,000
PC KD862(863Sは5千円高)	25,000	45,000
200ラインカラーモニター	5,000	12,000
400ラインカラーモニター	20,000	30,000
タウンズセット(モデル2は4万円高)	150,000	200,000
1200ボーモデム(2400は1万円高)	5,000	10,000
ファミコン	4,000	7,000
ゲームボーイ	6,500	10,000
PCエンジン用CDロム I/F付	26,000	37,000
PCエンジン(スーパーグラフは8千円高)	7,000	12,000
セガメカドライブ	7,000	12,000
ソフト・ゲーム他	TELで	定価の半額
ダイナブック	80,000	100,000

……通販は、信頼と実績のユニオンへ!……

広告の商品はほんの一例てす　その他多数格安にて販売中てす　お問合せ下さい

■お振り込み先
近畿銀行
日本橋支店
普通0347632
パソコンショップユニオン



パソコンショップ ユニオン
〒556 大阪市浪速区日本橋4丁目15-23
注文は在庫確認の上現金書留か銀行振込にてお申し込み下さい。配達日時指定可　品物がついてからお金を払うこともできます。＊広告の価格には送料、消費税は含まれておりません。
全品保証付、初期不良は交換します。
FAX. 06-644-6077
ローンOK
バイト募集!

NEW-HITソフトを 新品特価で 全国通販

PC-8801シリーズ

各8,580円大航海時代, 戦国群雄伝, 水滸伝, ソーサリアン, ジンギスカン, 維新の嵐, 斬, マイト&マジックII, シュヴァルツシルトII, 夢幻の心臓III, ウイザードリィI・II・III, プール・オブ・レイディアンス, T&T,
各7,700円エメラルドドラゴン, BURAI, アークスII, ドラゴンスレイヤー, イースIII, ルーンワース, 弾劾王, 銀河英雄伝説, 電脳学園・II・III, ZERO, サーク, ハラキリ, エンブレムフロムダークネス, ミスティ・ブルー, クリムゾンIII, DUEL, テイル・ナ・ノーグ,
各6,830円, プラジエーター, やじうまペナントレース, 雀ボーグすずめ, おとめ・ぱーてぃ, SLOPE, DOLL, RUN RUN狂走曲, おんなのこけーさつたい, 全国温泉麻雀, 魔王の幻影, スターシッププランデブー, ポッキー, ウィングマンSP, FIRE HAWK, ガールズパラダイス, ライナス, バルバトウスの魔女, 湘南伝説, トワイライトゾーンIV, まあじゃん2, 石道, クリムゾンII, イースII, サバッシュ, クリスタルドリームII,
各5,960円テトリス, フォートレス, 上海II, 麻雀狂時代SP・II, 自己中心派・2・3, FOXY, キャンキャンバニーsprior, うろつき童子, ドラゴンナイト, あーくしゅ, 殺しのドレス2, ランス, デザート, ブルームーンストーリー, トリロジー, ペロンチョ身体検査, PURE, DE・JA, セーラ服戦士フェリス, リップスティックアドベンチャー2, 楽園の招待状, シエナンドラゴン, 帰ってきた探偵団X,
各5,080円キャンキャンバニー, ザ・コックピット, ドリームプログラムシステム, ぴんきいぽんきい1・2・3, HOLE CHASER, ドキドキカードリーグ
各3,330円はっちゃけあやよさん, フルーツカクテル1・2, アップルクラブ1・2, ウォーターフロントAD,
各7,000円スーパー大戦略, マスターオブモンスター,
各11,200円バランスオブパワー, ウイザードリィ#IV, V, ミッドガルツ, LALF, (9,280円ガンシップ),
各12,980円三国志・II, ミュージックアート88,
10,200円銀河英雄伝説＋SET,

PC-9801シリーズ

各12,980円提督の決断, 三国志II, 三連星,
各12,100円大海令(限定版), 10,340円ガンシップ,
10,500円グランドスラムVer3.0
各11,200円遥かなるオーガスタ, A列車で行うII, (限定) ウイザードリイ#4, #5, 四柱推命NEW銀河, バランスオブパワー, ミュージアム4, 大海令, ザ・スーパーラスベガス, バトル, 天と地と,
各8,580円斬(ザン), 信長戦国群雄伝, 天下統一, 大戦略III, エメラルドドラゴン, 維新の嵐, キャンペーン版大戦略II, 水滸伝, 怨霊戦記, ダンジョンマスター, ソーサリアン, ロードス島戦記, トンネルズ&トローズ, シュヴァルツシルトII, レナム, ポピュラス, ウイザードリィ#I・II・III, ローグアライアンス, 永世各人, プール・オブ・レディアンス, スターコマンド, 水龍士II, ギャラクシースピリット, 雀皇登竜門, 天竺への道, こたつみかん, ごくらく天国, 神の聖都, 囲碁入門道場, (4,210円エイトレクスゴルフクラブ)
各7,700円, エメラルドドラゴン, BURAI, ブルトンレイ, エアー・コンバット, サバッシュ, ドラゴンスレイヤー, 戦略空軍, 電脳学園II, III, 夢幻戦士ヴァリスII, マスターオブ・モンスター, イースIII, インペリアルフォース, アークスII, 雀荘王, メルルーン, ファーストクイーン, 銀河英雄伝説, サーク, DUEL98, 南海の死闘, 聖戦士, ルーンワース, ラ・ヴァルー, インペリアルフォース, スタートレーダー, ビートバイス, ハラキリ, ブラックレインボー, ガンダムクラシックシュミレーション,
各6,830円カオスエンジェル, RUN RUN狂走曲, ハイドライドIII・SV, 探偵団X, ときめきSESIL, 魔王の幻影, グラムキャッツ, F15ストライクイーグル, DOLL, ウィングス, SLOPE, 谷川・将棋指南III, 雀ボーグすずめ, 石道, 自己中心派1・2, 銀河, 気分は・ぱすてる・タッチ, ポッキー, せろり, アリス達の午後1・2, 長くて甘い夜, トワイライトゾーンIV, おとめパーティ, やじうまペナントレース, スタークルーザー, リガルード, パズニック, 8,060円 46億年物語
各8,330円FAR SIDE MOON, 機甲師団,
各5,960円ドラゴンナイト, テトリス, 楽園の招待状, リップスティックアドベンチャー2, 殺しのドレス2, ストロベリー大戦略, ランス2, デザート, DE・JA, ブルームーンストーリー, ランス・II, トリロジー, バーミリオン, 四川省, ファンデーション, 麻雀狂SPII, 上海II, PURE, うろつき童子, あーくしゅ, エンジェルハーツ, プライベートスクール, キャンキャンバニーsprior, ペロンチョ身体検査,
各5,080円ぴんきいぽんきい1・2・3, 琉球, ブルトンレイシナリオエディタ, ドキドキカードリーグ, キャンキャンバニー, 晴れのちおおさわぎ, あぶないてんぐ伝説, 帰ってきた探偵団X,
3,330円デイ・ウォーズ, 上洛指令,
10,200円銀河英雄伝説＋SET, RYU-哭きの竜
各8,490円アシストワード, カルク, アート・カード, コール,
各15,980円MS-DOS Ver3,3B(NEC),

X-68000シリーズ

各8,580円水滸伝, 信長・群雄伝, 維新の嵐, 斬, ダンジョンマスター, イース, 天下統一, めぞん一刻完結編, ポピュラス, GAUDI, デスブリンガ, 夢幻戦士ヴァリスII, バトルチェス, 38万キロの虎空, SXウインドゥ,
各8,320円サンダーブレード, ファーサイドムーン,
各7,700円ラ・グーン, 銀河英雄伝説, グラナダ, メタルサイト, A-JAX, フラッピーII, サバッシュ, アークスII, ジェノサイド, ドラゴンスピリット, スーパーハングオン, サラマンダ, ダウンタウン熱血物語, スーパー大戦略, 天使たちの午後III, レナム, 闇の血族, サーク, イースIII, Zero,
各6,830円キューブランナー, グランディフロラム, モトス, ファンタジーゾーン, 熱血高校ドッチボール部, 桃太郎伝説, R-TYPE, まぁじゃん2, V'BALL 気分はパステルタッチ, プロディア, リップスティックADV, 早乙女学園ブルーウィンド, アリスたちの午後1, 2, ガールズパラダイス, やじうまペナントレース, トワイライトゾーンIII,
各5,960円テトリス, スペースハリアー, 上海II, リウィード, あーくしゅ, ザ・コックピット, トリロジー, クオース, 花札放浪記, 天九牌, うろつき童子, ガンマプラネット, カインドゥギャルズ, ボスコニアン,
6,280円バブルボブル, 3,000円グラディウス,
各5,080円キャンキャンバニー, ドリームプログラムシステム,
各11,200円A列車で行うII, 大海令, あそこの幸福, シュバルツシルト, 機甲師団,
各3,330円アリスの館, はっちゃけあやよさん,
10,200円銀河英雄伝+SET, 8,060円アフターバーナー,
各12,980円三国志, 太平洋の嵐DX,
各16,800円テラッツオ, New Print Shop, CYBER NOTE, マジックパレット, MU-1,
各15,980円MUSIC PRO, MIDI版は24,500円
33,800円C・コンパイラ, 15,300円た～みのる2
32,800円サイクロンEXPRESS68(限定版),
20,500円サイバースティック(12,400円アナログジョイパット)

X-1シリーズ

各8,580円維新の嵐, 戦国群雄伝, 大航海時代, ソーサリアン, アークス, ウィザードリイ#I・II・III, マイト&マジック・II, ローグアライアンス, 水滸伝,
各6,830円アドヴァンスド・ファンタジアン, イース・II, リボルティII, めぞん一刻完結編, ウルテイマII,
各5,960円テトリス, ウルティマ1, 大戦略, 自己中心派・2, スライミャー, 倉庫番,
各7,000円スーパー大戦略, マスターオブモンスター,
12,980円三国志・II, 6,570円ヒーロー・オブ・ランス,

FM-77AVシリーズ

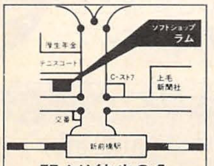
各8,580円水滸伝, 群雄伝, 維新の嵐, ウィザードリイ#I・II・III, 怨霊戦記, ファンタジーIII,
各6,830円めぞん一刻実結編, イース, イース・II,
各5,960円シルフィード, テトリス, 極道斬取り, 大戦略, 自己中心派, 麻雀狂時代SP,
12,980円三国志・II, 11,200円ウイザードリイ#4,

FM-TOWNS

各8,580円アフターバーナー, ターボアウトラン, オペレーションウルフ, BURAI, ファイナルブロー, SEXY PINBALL, ポストマン, ザ・デートCD, サイバーシティ, 君としたいYOU雀, スーパーオデッセイ, ルパン三世, アシストカルク・ワード, 天竺への道, ロケット・レンジャー, 日本の野鳥, 5 960円石道,
各7,700円ダンジョンマスター, スーパー大戦略, sim city, D-Again, ライザンバー, AYA, ドラゴンスレイヤー, インディージョーンス,
各10,330円群雄伝・維新の嵐, 水滸伝, R-TYPE,
各11,200円遥かなるオーガスタ, シューティングタウン, ガンシップ, 各5,960円テトリス, HABITAT,
6,830円プロ野球ファミリースタジアム90年度版,
各14, 690円提督の決断, 三国志II,
35,300円ハイパー遊名人, 23,900円広辞苑,
21,200円F-BASIC386V1.1, 38,000円アニメ君,
16,500円MUSIC PRO, 7,010円レタスクッキング365日,

MSXシリーズ

各8,580円信長戦国群雄伝, 全国版Ⓡ, 維新の嵐, 水滸伝, SDスナッチャー, ロードス島戦記, シュヴァルツシルト2, ガンシップ, フラッピーII, ローグアライアンス, GAUDI, マイト&マジックII, ウイザードリイ#1, #2, トンネルズ&トローズ, 神の聖都, DD倶楽部, グラフサウルス,
各7,700円ルーンワース, レナム, 陽炎迷宮, ナビチューン, イースIII, 魔導物語1・2・3, スーパー大戦略, アウトロー水滸伝, BURAI, サーク, アークス・II, 銀河英雄伝説, 画楽多(サンプル付), ラ・ヴァルー, 電脳学園I,
各6,830円プロ野球ファミリースタジアム, イース・II, シンセサウルスVer2.0, 雀ボーグすずめ, ロボクラッシュ, ファイナルファンタジー, 石道, クリムゾンII, ウルティマII, グレイテストドライバー, まあじゃん2, グラムキャッツ, ピンクソックス1, 2, 3セット, シルヴィアーナ, 長くて甘い夜, やじうまペナントレース, A列車で行こう, FIRE HAWK, せまってみたい,
7,560円SDガンダム2, ガチャポン戦記,
各5,960円テトリス, ドラゴンナイト, あーくしゅ, プライベートスクール, パックマニア, アレスタ2, ランス, FOXY, うろつき童子, トリロジー, プレイボールIII, キャンキャンバニースペリオール, ポッキー, ザ・コックピットⓇ, イシターの復活Ⓡ, セーラー服戦士フェリス, ファミクルパロディック2, マスターオブモンスター, スペースマンボーⓇ,
各5,080円帰ってきた探偵団X, あぶないてんぐ伝説, ぴんきぃぽんきぃ①, ②, ③, らくらくアニメ, クオースⓇ,
10,200円銀河英雄伝説＋SET,
12,980円三国志II, 11,200円バランスオブパワー,
各10,330円信長群雄伝Ⓡ, 水滸伝Ⓡ,
(7,180円アンジェラス)(5,520円激突ペナントレースⓇ,)
各1,700円ディスクステーション各号, 3,400円D・Sデラックス号,
3,330円ピーチアップ2号, 3号, 2,460円ピンクソックス2・3号
6,100円文書作左衛門, 6,990円はがき書右衛門,
24,980円HAL NOTE, 20,800円msx-WriteII,
11,200円GCARD, 16,800円msx-C rer1.2
17,350円MIDIサウルス, 21,700円ハンディスキャナ,
※生ディスク1枚5"2D50円, 5"HD100円, 3.5"DD170円
13,800円セガメガドライブ本体, 11,310円ゲームボーイ,



駅より徒歩2分

ソフト・ハード通販お申込方法

- 上記の価格には消費税３％が含まれています。御注文はTELかハガキで。
- 送金方法
  - 現金書留の方は中に、商品名、機種名、金額明細、住所、氏名、TELを書いて同封して下さい。（振替口座の方は通信欄に記入）
    振替口座番号は　宇都宮1-5733　名称　ソフトショップラム
  - 代金引換の方は送料の他に280円プラス。局留めの場合は申し出て下さい。配達日指定(日・祭を除く)は50円プラス。発送後のキャンセルは所定の手数料がかかります。
  - 送料は1本以上、500g以下360円、2kg以下670円、2kg以上980円、多い場合は返金します。
  - ファミコン・セガ・PCエンジン・周辺機器・他については御問合せ下さい。
- 営業時間　月曜～土曜12：00～20：00、日祭10：00～19：00
  定休日　6月11日(月)・18日(月)、7月9日(月)・16日(月)・17日(火)、8月13日(月)・20日(月)
- 特価品カタログ御希望の方は、機種名を書いて切手124円同封して御申込み下さい。

パソコン・AV専門店
ソフトショップ ラム
☎0272-53-7594
FAX0272-53-7594
〒371 前橋市新前橋町17-13

1ページ目

中古パソコン・新品パソコン全国通信販売システム(電話、FAX、郵便、パソコン通信)

信頼と安心の日本マイコン流通センター

日本マイコン

全国通信販売システム

㈱日本マイコン流通センターの全国通信販売システム

1. 全国どこでも激安販売

全国どこでも同じように同じ激安価格で商品を購入することができますので、地域による損得がありません。

2. お電話1本で簡単申込み

ご自宅や会社に居ながらにして、お電話だけで簡単にお申し込みができます。また、FAXや郵便などでもご注文お問い合わせをお受け致しております。

買取り査定大歓迎!

3. クレジット大歓迎!

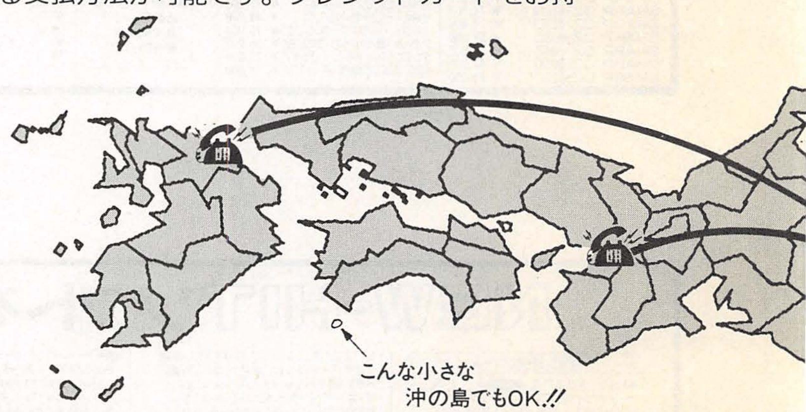
全国どこでも分割払いによるお求めができます。(但し、一部離島でご利用できない地域があります) 3回～60回の均等分割払いをはじめ、ボーナス併用払い、ボーナス一括払い、夏冬ボーナス2回払いなどあらゆる支払方法が可能です。クレジットカードをお持ちでない方でも利用できます。

4. 支払の延期ができます。

初回のお支払を数ヵ月さきに延長するスキップ払いもお受け致します。お支払いを1ヵ月から5ヵ月先に延長することができます。(但しクレジットご利用時に限る)

5. クレジットカードでもOK!

クレジットカードをお持ちのかたは、カードでの決済もできます。使い慣れたカードのカード番号をお聞かせ下さい。



6. 商品お届け日の指定ができます。

留守がちの方も安心! 商品のお届け日の指定や曜日の指定もお受け致します。また日中留守にされる方には夜間 (PM6:00～8:00)のお届けも可能になりました。

万全のサポート

7. 代金引き換え払いもOK!

「振込や送金に行く暇が無くて……」という方も安心、商品をお届けする際にドライバーへ代金をお支払いして戴くシステムを導入致しました。

＊代金引き換えシステムは20歳以上の方への確認が必要です。未成年の方は保護者と一緒にお申し込みください。なお、このシステムには若干の手数料がかかりますので予めご了承ください。

8. ワイドな保証

通常の保証に加え、当社独自の保険システムを完成いたしました。盗難や不注意による事故でも安心! お求め頂いた商品と同等の商品をお届け致します。詳しくはお電話でお問い合わせください。

全品検査済の安心中古品

9. 中古と新品の組合せも自由自在

パソコン本体は中古品でディスプレイは新品……などというようにお客様のご要望どうりの組合せが可能です。なお、当社の中古品はメーカーとのタイアップによる万全のチェックをしておりますので安心してお求めになれます。

若さあふれる正社員募集中!!

高卒以上21才くらいまでの若き人材を募集しています。詳しくはお電話にて!!

㈱日本マイコン流通センター
渋谷公園通り営業所
人事課　担当 弘瀬
☎03-463-2361

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

パソコンデスク・ゲームソフト販売のページ

全国通信販売OK! 渋谷駅前店にてパソコンデスク展示中!

8年間のパソコン販売実績が産んだオリジナルパソコンデスクで環境充実!

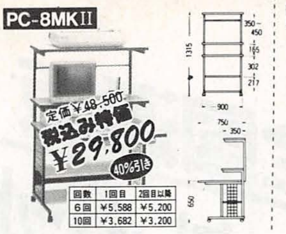
高級パソコンデスク

全機種対応 / 業務用として開発設計 / 強度バツグン / 移動自由(ストッパー付キャスター)

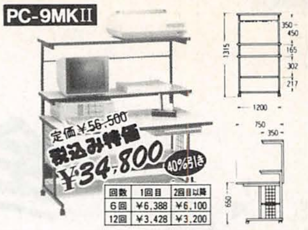
今がチャンス!
PC-8MKII、PC-9MKII
には引出しユニットを、
PC-11には
コード落しBOXを
プレゼント中!

新製品も登場 多くのパソコンに対応して更に好評!

全国配送

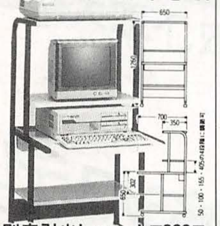


回数	1回目	2回目以降
6回	¥5,588	¥5,200
10回	¥3,682	¥3,200



回数	1回目	2回目以降
6回	¥6,388	¥6,100
12回	¥3,428	¥3,200

高級パソコンデスクPC-11



※別売引出しユニットF060E
(税込特価¥3,000)もあります

税込特価 ¥15,800

スチール製パソコンデスク DS-30



※写真の引出しユニットは別売(¥3,000)です

DS-30サイズ
幅650×奥行600×高さ1225(mm)

税込特価 ¥9,900

パソコンチェア CCF-120



税込特価 ¥11,000

★上記のDS-30とCCF-120をセットで買うと、**税込特価 ¥19,800!!**

サプライ商品

キーボード防塵カバー

オールセパレートのビニールタイプです。

PKB-X68PRO	(X68PRO用)
PKB-X68	(X68、X68ACE、X68EXP用)
PKB-98VM	(PC98VM11、DO用)
PKB-TOWNS	(FMタウンズJIS用)
PKB-98R	(RX、RA、RL、EX、ES用)
PKB-98V	(VM21、VM2、VX、VF用)
PKB-98U	(UV2・11・21、U2、UX、CV用)
PKB-88	(88MH・FH・MA・FA・VA・FE・MA2用)
PKB-286	(286V・VE・VF・VS用)

全品 税込特価 ¥2,400

TVフィルター DF-JR

(12~15インチ用)



- 映り込み防止、静電気カット
- クリーニングキット付

税込特価 ¥8,000

新作ゲームソフト 新品激安販売!!

PC-8801シリーズ用(SR以降)

注文番号	メーカー名	ソフト名	定価(円)	税込特価(円)
B-GS01	MUSICネットワーク	パーソナル・ミュージシャンPC88	12,000	10,800
B-GS02	MUSICネットワーク	マイクロミュージシャン VAセット VA専用	42,000	37,800
B-GS03	B. P. S.	テトリス	6,800	6,120
B-GS04	ENIX	ブラジェータ	7,800	7,500
B-GS05	ENIX	ミスティー・ブルー CDシングル付	8,800	8,300
B-GS06	日本ファルコム	スタートレーダー	8,700	7,830
B-GS07	日本ファルコム	ソーサリアン	9,800	8,820
B-GS08	日本ファルコム	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	8,700	7,830
B-GS09	日本ファルコム	ワンダラーズ・フロム・イース	8,700	7,830
B-GS10	T&Eソフト	ルーン・ワース 黒衣の貴公子	8,800	7,920
B-GS11	dBソフト	P.1(ピーワン)	40,000	32,000
B-GS12	dBソフト	メルルーン	8,800	7,920
B-GS13	elf	ドラゴンナイト	6,800	6,120
B-GS14	elf	FOXY	6,800	6,120
B-GS15	アーテック	バルバトゥスの魔女	7,800	7,020
B-GS16	アスキー	ウイザードリーV〔6/8発売〕	12,800	11,520
B-GS17	ウルフチーム	あーくしゅ	6,800	6,120
B-GS18	ウルフチーム	斬 夜叉円舞曲 アナログ専用〔7月発売〕	9,800	8,820
B-GS19	グレイト	DOKI DOKI Card League	5,800	5,220
B-GS20	グレイト	トワイライトゾーン4	7,800	7,020
B-GS21	グレイト	バーミリオン	6,800	6,120
B-GS22	ゲームアーツ	ぎゅわんぶらあ自己中心派3	6,800	6,120
B-GS23	ゲームアーツ	FIRE HAWK(テグザー2)	7,800	7,020
B-GS24	コナミ	スナッチャー	8,800	7,920
B-GS25	ザインソフト	タッグ・オブ・ウォー	6,800	6,120
B-GS26	ボーステック	銀河英雄伝説	8,800	7,920
B-GS27	ボーステック	ザ・スキーム	7,800	7,020
B-GS28	京都メディア	ザ・ファイルマスター88	12,800	11,520
B-GS29	光栄	三国志II	14,800	13,320
B-GS30	光栄	三国志II CD付	17,200	15,480
B-GS31	光栄	大航海時代	9,800	8,820
B-GS32	光栄	大航海時代 サウンドウェア付	12,200	10,980
B-GS33	徳間コミュニケーションズ	おとめパーティー	7,800	7,020
B-GS34	徳間コミュニケーションズ	LALF	12,800	11,520
B-GS35	日本テレネット	夢幻戦士ヴァリスII	8,800	7,920
B-GS36	クリスタルソフト	クリムゾンIII	8,700	7,830
B-GS37	クリスタルソフト	夢幻の心臓III	9,700	8,730
B-GS38	システムソフト	ティル・ナ・ノーグ	8,800	7,920
B-GS39	バショウハウス	エメラルドドラゴン	8,800	7,920
B-GS40	マイクロキャビン	サーク	8,800	7,920
B-GS41	リバーヒルソフト	BURAI 上巻	8,800	7,920

PC-9801シリーズ用

注文番号	メーカー名	ソフト名	定価(円)	税込特価(円)
B-GS42	B. P. S.	テトリス	6,800	6,120
B-GS43	T&Eソフト	遥かなるオーガスタ	12,800	11,520
B-GS44	T&Eソフト	ルーンワース 黒衣の貴公子	8,800	7,920
B-GS45	elf	FOXY	6,800	6,120
B-GS46	アスキー	ウィザードリー V	12,800	11,520
B-GS47	イマジニア	POPULOUS	9,800	8,820
B-GS48	ウルフチーム	あーくしゅ	6,800	6,120
B-GS49	ウルフチーム	ARCUSII	8,800	7,920
B-GS50	ウルフチーム	斬 ~陽炎の時代~ アナログ版	9,800	8,820
B-GS51	エルフ	ドラゴンナイト	6,800	6,120
B-GS52	システムソフト	ブルトン・レイ	8,800	8,300
B-GS53	バショウハウス	エメラルド・ドラゴン	8,800	7,920
B-GS54	光栄	三国志II	14,800	13,320
B-GS55	光栄	三国志II CD付	17,200	15,480
B-GS56	日本ファルコム	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	8,700	7,830
B-GS57	日本ファルコム	ワンダラーズ・フロム・イース	8,700	7,830
B-GS58	風雅システム	ビーストバイス	8,800	7,920
B-GS59	アートディンク	ファーサイドムーン(地球防衛軍II)	9,500	8,550
B-GS60	マイクロキャビン	サーク	8,800	7,920
B-GS61	リバーヒルソフト	BURAI	8,800	7,920

X68000用

注文番号	メーカー名	ソフト名	定価(円)	税込特価(円)
B-GS62	B. P. S.	TETRIS	6,800	6,120
B-GS63	SPS	キューブランナー	7,800	7,020
B-GS64	SPS	たーみのる2	17,800	16,020
B-GS65	ZOOM	ジェノサイド	8,800	7,920
B-GS66	アートディンク	ファーサイドムーン	9,500	8,550
B-GS67	アルシスソフト	ナイトアームズ	9,700	8,730
B-GS68	イマジニア	ポピュラス	9,800	8,820
B-GS69	ウルフチーム	あーくしゅ	6,800	6,120
B-GS70	ウルフチーム	アークスII	8,800	7,920
B-GS71	ウルフチーム	グラナダ	8,800	7,920
B-GS72	ウルフチーム	斬(ZAN) ~陽炎の時代~	9,800	8,820
B-GS73	コナミ	A-JAX	8,800	7,920
B-GS74	システムサコム	ジェミニ・ウイング	8,800	7,920
B-GS75	システムサコム	メタルサイト	8,800	7,920
B-GS76	シャープ	スーパーハングオン	8,800	7,920
B-GS77	シャープ	ニュージーランドストーリー	8,800	7,920
B-GS78	シャープ	パックマニア	7,800	7,020
B-GS79	テクノポリスソフト	リウイード	6,800	6,120
B-GS80	ハドソン	上海II	6,800	6,120
B-GS81	ヘルツ	レナム	8,800	7,920
B-GS82	ボーステック	銀河英雄伝説	8,800	7,920
B-GS83	電波新聞社	アフターバーナー	9,200	8,700
B-GS84	電波新聞社	ドラゴンスピリット	8,800	8,000
B-GS85	電波新聞社	バブルボブル	7,800	7,300
B-GS86	電波新聞社	ファンタジーゾーン	7,800	7,300
B-GS87	日本テレネット	夢幻戦士ヴァリスII	9,800	8,820
B-GS88	日本ファルコム	ワンダラーズフロムイース	8,700	7,830

MSX・MSX2用

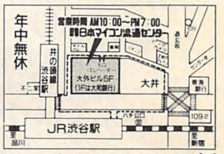
注文番号	メーカー名	ソフト名	定価(円)	税込特価(円)
B-GS89	B. P. S.	テトリス(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-GS90	BIT2	首斬り館(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-GS91	BIT2	グラフサウルス(MSX2/DISK)	9,800	8,820
B-GS92	HAL研究所	ハルノート(MSX2/DISK)	29,800	26,820
B-GS93	T&Eソフト	サイオブレード(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-GS94	T&Eソフト	DD倶楽部(MSX2/DISK)	9,800	8,820
B-GS95	T&Eソフト	ルーン・ワース 黒衣の貴公子(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-GS96	elf	ドラゴンナイト(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-GS97	ウルフチーム	あーくしゅ(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-GS98	ウルフチーム	アークスII(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-GS99	ウルフチーム	ミッドガルツ DUALSIDE(MSX2+/DISK)	12,800	11,520
B-GS100	エニックス	アンジェラス ~悪魔の福音~(MSX2/DISK)	8,200	7,700
B-GS101	ゲームアーツ	FIRE HAWK(テグザー2)(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-GS102	コナミ	SDスナッチャー(MSX2/DISK)	9,800	8,820
B-GS103	コナミ	王家の谷 ―エルギーザの封印―(MSX2/ROM)	5,800	5,220
B-GS104	コンパイル	アレスタII(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-GS105	ナムコ	XEVIOUS(ゼビウス)(MSX2/ROM)	6,800	6,120
B-GS106	ナムコ	パックマニア(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-GS107	ヘルツ	レナム(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-GS108	ボーステック	銀河英雄伝説(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-GS109	ポニー	ウルティマIV(MSX2/DISK)	11,800	10,620
B-GS110	工画堂	シュヴァルツシルト(MSX2/DISK)	9,800	8,820
B-GS111	日本テレネット	夢幻戦士ヴァリスII(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-GS112	日本ファルコム	YsII(イースII)(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-GS113	日本ファルコム	ワンダラーズ・フロム・イース(MSX2/DISK)	8,700	7,830
B-GS114	イタミコンピュータクラブ	フォーカスVer.2(MSX2/DISK)	8,800	7,900
B-GS115	スタジオパンサー	神の聖都(MSX2/DISK)	9,800	8,820
B-GS116	ブレイングレイ	ラストハルマゲドン(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-GS117	マイクロキャビン	きまぐれオレンジロード ~夏のミラージュ~(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-GS118	マイクロキャビン	サーク(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-GS119	マイクロキャビン	倉庫番パーフェクト(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-GS120	リバーヒルソフト	BURAI 上巻(MSX2/DISK)	8,800	7,920

- MSX ROM、MSX DISK……MSXでもMSX2でも使えるソフトです。
- MSX2 ROM、MSX2 DISK…MSX2専用です。

※ソフトの送料は1本の注文に限り¥600。
2本以上の注文は何本でも¥1,000です。

●お申し込みは今すぐお電話か下記の申込書で!!

東京 03[463]4455(ヨシココ)



●申込書の送り先/〒150 東京都渋谷区神南1-20-13 ㈱日本マイコン流通センターB・M・G係

ソフトのお申し込み方法

買いたい人 今すぐお近くの郵便局より現金書留で申込書とお金を入れて送って下さい。入金確認次第、早急に商品をお送り致します。又、ソフトをご注文の方は、そのソフトを使うパソコンの機種名を記入して下さい。(申込書にはなるべくくわしく書いて下さい。特に注文番号は忘れないで下さい。)

※注意…送料¥600、又は¥1,000をたすことを忘れないで! 送金は必ず現金書留で!

注意 新作ソフトは発売が延期になる場合があります。その際はお届けまで多少お時間をいただきますが、入荷次第発送致しますので、しばらくお待ち下さい。
又、代金を送られる際はおつりのないようにお願いします。

パソコンデスクのお申込み方法

必ずお電話でお申込み下さい。

キリトリ線

〈ソフト申込書〉

年 月 日

注文番号	品名

フリガナ		生年月日
氏名		昭和 (才) 年 月 日
住所(〒)		
TEL		君の使っているパソコン
保護者氏名		

★書ききれない場合は別の紙に書いて送ってね。

Ⓑ7月号

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

4ページ目

渋谷駅前店紹介のページ

人気パソコン中古・新品激安販売! 買取り、下取り大歓迎!



中古パソコン大処分フェア開催中!!

消費税は内税 当社の広告は消費税込みの価格で表示してあります。他店との比較の際に注意してね! きっと当社は安いよ!

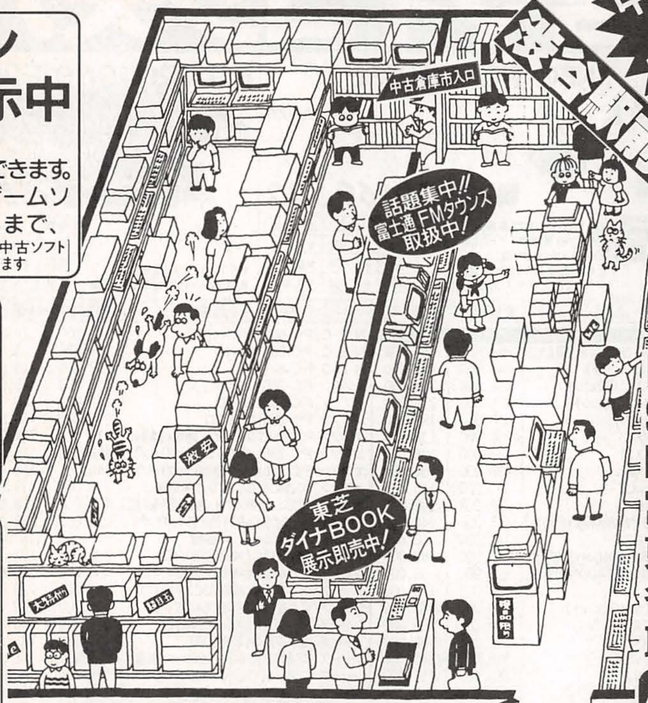
カード取扱い提携会社
JCB / VISA / UC / DC / 日本信販 / CF

分割払い取扱い提携会社
※分割払いはカードをお持ちでない方でもご利用できます。
オリックスクレジット ORIX / 日本信販 / JACS / オリエント / CF

中古マイコン 500台展示中
- 常時、倉庫を開放!! 手にとって、商品を確認できます。
- 本体から、周辺機器、ゲームソフト、ビジネスソフトまで、中古品大放出 (中古基板・中古ソフトもあります)

中古ソフト 買い取ります。
(ファミコン、PC-98、PC-88、X68K、MSX2用など)
※箱、説明書付に限ります。電話での問い合せは出来ません。直接お店に持ってくるか、5本以上ならお送り下さい。

総合保険がつきました!
当社のパソコンには、総合保険がついております。
盗難、火災、不注意による破損などでも安心です。
日本マイコン流通センターが提案した、業界初のこのシステムで安心してお求めになれます。
(保険有効期間 1年間)
但し、1商品20万円以上の品に限る。20万円未満の品については、有料で任意に加入できます。



NEC / SHARP / EPSON / 富士通 / 東芝 / 各種 取扱店

パソコン通信 中古情報 03-669-3884 TOMATO

※実際の店舗とは若干異なります。ご了解下さい。

日本マイコン流通センター 5階フロアオープン AM10:00〜PM7:00

夏のボーナス一括払いOK!

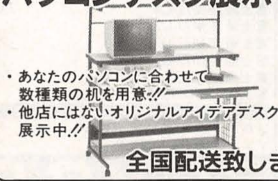
新品I/OデータRAMボード 激安販売中!!

中古品を下取りして中古を買う。
中古品を下取りして新品を買う。
中古の買い取りOK!!
中古の販売OK!!

下取り販売・買い取り大歓迎!!
PC 98、88、カラーディスプレイ
漢字プリンター 特に高く買い取り可
・お電話でお申込み頂くか、直接お持ち下さい。

㊙ソフト大量展示中!!
ファミコン用、MSX2用
PC-98用、PC-88用など
他店にはない品も豊富に在庫、みんなで買いに来てね!

パソコンデスク展示中!



- あなたのパソコンに合わせて数種類の机を用意!!
- 他店にはないオリジナルアイデアデスクを展示中!!

全国配送致します。

カード販売推進中!
カードのお申込みが、より速く、より便利になりました。
通販でもOK!

もちろん新品もあります
NEC、SHARP、EPSONなど、本体から周辺機器、ソフトまで激安価格で大放出!!
- 中古品と組み合わせての購入OK! (本体は新品でTVは中古…なども OK!)

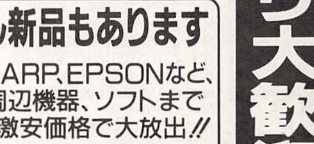
パソコン通信 中古情報開始! 03-669-3884 ネットワークTOMATO

全国どこでもお電話一本で即お届け! 受付時間 AM10:00〜PM7:00

東京受付 03 [463] 4455 (ヨシココ)

大阪受付 06(364)1258 / 福岡受付 092(751)3901
仙台受付 022(261)0929 FAX.03(463)2394

年中無休



日本マイコン流通センター 渋谷駅前パソコンSHOP
※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店 普 6400197〕〔太陽神戸三井銀行 渋谷支店 普 5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店 普 1133110〕〔協和銀行 渋谷支店 普 451454〕
郵便振込口座 東京6-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は株日本マイコン流通センターです。
※詳しいお申し込み方法は当社広告6P目をごらん下さい。

※公定歩合の引き上げにより、クレジットの支払いが月々100円程度値上げになる予定です。御諒承下さい。

※公定歩合の引き上げによりクレジットの支払いが月々100円程度値上げになる予定です。御諒承下さい。

本体・周辺機器なんでもOK!

全品リフレッシュ、検査済み　メーカータイアップ保証で安心
新品と組合せOK!　全国どこでも手軽な通信販売OK!

中古販売のページ

中古在庫数日本一! 8年間の実績による信頼と安心!

全品保証付!!リフレッシュ済　クレジットOK!　通信販売OK!

いらなくなったパソコンを高価買取り、下取りします!!

⬇左のページの中古品販売価格のつづきです⬇

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
任天堂 ディスクシステム(ACアダプター付)	16,500	5,980
各社 PCシリーズ対応フロッピーディスク	――	24,000より
データーレコーダー		
シャープ CZ-8RL1(X1シリーズ用)	26,800	14,800
各社 倍速機能つきレコーダー	――	7,800より
各社 パソコンデーターレコーダー	――	4,800より
漢字プリンター		
NEC PC-PR201CL(136桁、24ピン、カラードット)	298,000	59,800
NEC PC-PR201F2(136桁、24ピン、ドット)	158,000	69,800
NEC PC-PR201F(136桁、24ピン、ドット)	188,000	49,800
NEC PC-PR201TL(136桁、24ピン、カラー熱転写)	135,000	68,000
NEC PC-PR101TL3(80桁、24ピン、カラー熱転写)	69,800	39,800
NEC PC-PR101T(80桁、24ピン、カラー熱転写)	99,800	38,800
NEC PC-PR405(A4、24ピン、熱転写)	69,800	25,800
NEC PC-8822(80桁、18ピン、ドット)	234,000	24,800
NEC NM-9100II(80桁、18ピン、ドット)	198,000	19,800
シャープ CZ-8PD2(80桁、ドット)	79,800	19,800
シャープ CZ-8PK8(136桁、24ピン、ドット)	152,000	65,800
シャープ CZ-8PK7(80桁、24ピン、ドット)	122,000	59,800
シャープ CZ-8PK5(80桁、24ピン、ドット)	129,000	46,800
シャープ CZ-8PC3(80桁、24ピン、カラー熱転写)	69,800	42,800
シャープ CZ-8PC2(80桁、24ピン、カラー熱転写)	69,800	37,800
シャープ CZ-8PC1(80桁、24ピン、カラー熱転写)	69,800	39,800
シャープ MZ-1P11A(136桁、16ピン、ドット、MZシリーズ用)	345,000	16,800
シャープ MZ-1P17(80桁、24ピン、熱転写)	79,800	18,800
エプソン HG2500(136桁、24ピン、インクジェット)	248,000	95,000
エプソン AP-500PC(80桁、24ピン、カラー熱転写)	74,800	39,800
エプソン RP-80F/TIIK(80桁、16ピン、ドット)	79,800	21,800
エプソン MP-130K(136桁、24ピン、ドット)	298,000	19,800
エプソン UP-130K(136桁、24ピン、ドット)	290,000	29,800
エプソン VP-135K(136桁、24ピン、ドット)	148,000	56,800
エプソン VP-500PC(80桁、24ピン、ドット)	[illegible]7,000	55,000
エプソン VP-1000PC(136桁、24ピン、ドット)	1[illegible]4,000	62,800
東京電子 LPR-24T(80桁、24ピン、熱転写)	119,800	28,000
精工舎 GP-550E(80桁、15ピン、ドット、一部附属品無し)	99,800	9,800
精工舎 SL-80MK(80桁、24ピン、ドット)	118,000	19,800
パナソニック FS-PW1(80桁、24ピン、MSX用ワープロプリンタ)	――	26,800
プリンター		
NEC PC-8023(80桁、ドット)	168,000	8,000
ローランドDG DXY-990(プロッタプリンター)	――	59,800
グラフテック WX-4636R(X-Yプロッタ、附属品無し)	――	25,000
エプソン SP-80PC(80桁、ドット)	62,800	5,900
エプソン RP-80(80桁、ドット)	89,800	15,800
エプソン JP-80(80桁、カラードットプリンター)	158,000	10,000
シャープ CZ-800P(80桁、ドット)	142,800	9,800
シャープ MZ-1P02(80桁、ドット、MZ3500、5500、6500用、附属品無し)	138,000	5,000
シャープ MZ-1P14(80桁、ドット)	――	25,800
松下 KX-1091N(80桁、ドット)	89,800	8,800
精工舎 GP-500F(80桁、ドット、FM用)	59,800	8,500
精工舎 GP-500MX(80桁、ドット、MSXシリーズ用)	59,800	9,000
精工舎 GP-700M(80桁、カラードット)	79,800	14,800
カシオ FP-1012PR(エプソン製、80桁、ドット、附属品無し)	138,000	10,000
ロジテック KP-5000(PC用80桁、ドット、説明書無し)	98,000	9,800
ヤマハ PN-01(MSX用、ドット)	――	8,000
各社 PC. FM. X1. MSX対応プリンター	――	6,800より
ディスプレイ		
NEC PC-60M43(1000文字、デジタル)	65,800	16,800
NEC PC-8054K(2000文字、デジタル)	――	21,800
NEC PC-8048(2000文字、デジタル)	――	14,800

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
NEC PC-KD251(2000文字、デジタル)	59,800	24,800
NEC PC-KD252(2000文字、デジタル)	49,800	22,800
NEC PC-KD551(4000文字、デジタル、0.39)	118,000	36,800
NEC PC-KD851(4000&2000文字、アナログ&デジタル、0.31)	158,000	54,800
NEC PC-KD853(4000文字、アナログ、0.31)	118,000	52,800
NEC PC-KD854(4000文字、アナログ、0.39)	89,800	42,800
NEC PC-KD855(4000文字、アナログ、0.42)	69,800	39,800
NEC PC-KD862(4000&2000文字、アナログ、0.39)	99,800	49,800
NEC PC-KD863G(4000&2000文字、アナログ、0.39、PCエンジン)	138,000	69,800
NEC PC-KD863S(4000&2000文字、アナログ、0.39)	118,000	59,800
NEC N-5913L(4000文字、アナログ、0.31)	138,000	64,800
シャープ CU-14F1(2000文字、デジタル)	64,800	28,800
シャープ CU-14FA(2000文字、アナログ)	49,800	28,000
シャープ CU-14BD(4000&2000文字、アナログ)	――	39,800
シャープ CU-14H1(4000文字、デジタル)	――	36,800
シャープ CU-14GE(2000文字、デジタル)	――	28,800
シャープ CZ-600D(4000文字、2モードオートスキャン、アナログ、0.39)	129,800	68,800
シャープ CZ-601D(4000文字、2モードオートスキャン、アナログ、0.39)	110,700	68,800
シャープ CZ-602D(4000文字、2モードオートスキャン、アナログ、0.39)	99,800	69,800
シャープ CZ-603D(4000文字、2モードオートスキャン、アナログ、0.39)	84,800	54,800
シャープ CZ-802D(2000文字、デジタル、TV)	119,800	35,800
シャープ CZ820D(2000文字、デジタル、TV)	74,700	37,800
シャープ CZ830D(4000&2000文字、デジタル、TV)	90,600	45,800
シャープ CZ850D(4000&2000文字、デジタル、TV)	129,800	49,800
シャープ CZ855D(4000&2000文字、デジタル、TV)	112,700	50,800
シャープ CZ860D(4000&2000文字、アナログ&デジタル、TV)	92,200	59,800
シャープ CZ880D(4000&2000文字、アナログ&デジタル、TV)	109,800	64,800
シャープ CU-14H1(4000文字、デジタル)	99,800	39,800
シャープ MZ-1D03(4000文字、デジタル)	163,000	8,000
シャープ MZ-1D15(2000文字、デジタル)	72,000	26,800
シャープ MZ-1D26(4000&2000文字、デジタル)	119,800	59,800
カシオ FP-6000C(4000文字、デジタル、附属品無し)	――	3,000
カシオ FP-6000G(2000文字、グリーン、附属品無し)	――	1,000
加賀電子 モデル640J(4000文字、デジタル)	79,800	35,800
三洋 CMT-147L(4000文字、アナログ&デジタル、0.39、新品)	74,800	45,000
東映 FTC-1208(4000文字、デジタル、0.28)	128,000	36,800
内田洋行 U-0021(2000文字、デジタル)	――	14,800
富士通 MB-27343(2000文字、デジタル)	79,800	19,800
松下 TR-120T1(2000文字、グリーンモニター)	39,800	9,800
ビクター TM-10(ビデオモニター、88FEやMSXに最適)	――	24,800
各社 4000文字カラー(アナログ、デジタル)	――	35,000より
各社 2000文字、1000文字カラー(アナログ、デジタル)	――	12,800より
その他の周辺機器		
エレコム GT-3000V(カラースキャナー、ケーブル別売)	198,000	59,800
オムロン HS-40CL(ハンディカラースキャナー)	69,800	45,000
ワコム WT-4400SE(デジタイザ)	228,000	29,800
シャープ CZ-8TM1(X1シリーズ用モデム)	29,800	8,800
シャープ CZ-8TM2(X1シリーズ用モデム、新品同様)	49,800	37,800
シャープ CZ-8EB3(X1turbo用拡張ボックス、新品限定)	33,800	25,800
シャープ CZ-6EB1(X68K用拡張ボックス、新品限定)	88,000	69,800
シャープ FO-80(G3機ファクシミリ 兼 コピー機)	220,000	39,800
NEC SP2400fast(2400ボー、半2重モデム)	168,000	10,000
NEC PC-CM301(キャプテンアダプター)	53,000	5,000
NEC PC8801-18(ビデオデジタイズユニット)	89,800	29,800
各社 G3規格FAX(多数あります。)	――	29,800より

★中古商品は商品在庫や価格の変動が多いので、必ず、お電話で在庫と価格を確認し〔ご注文〕をお願い致します。
また、在庫切れの商品につきましては、〔予約申込〕もお受け致しております。

詳しいお申し込み方法

当社広告の1ページ目〜12ページ目まですべてに対応

★まずはお電話をおかけ下さい。

東京03(463)4455 /大阪06(364)1258
福岡092(751)3901/仙台022(261)0929

1. お電話で金額をお確かめ下さい。広告のお値段よりも更に安くなる場合があります。
2. ご購入を決められましたらお電話にてお客様の住所・氏名・電話番号などをお知らせ下さい。当社よりお客様の受付番号をお伝え致します。

現金支払いの場合

①現金書留で送金いただく場合、お近くの郵便局より現金書留にてご送金して下さい。現金書留の中には代金とお客様の住所・氏名・電話番号と、お電話でお伝えした受付番号を記入した紙(何でも結構です)を同封して下さい。

●現金書留の送り先
〒150 東京都渋谷区神南1-20-13 第一工業ビル
㈱日本マイコン流通センター
渋谷公園通り事務センター 03-463-4455㈹

②銀行振込みで送金いただく場合、お近くの銀行、又は信用金庫ならどこからでもお振込みになれます。又、振込みには即日入金の確認が可能な電信扱いをご利用下さい。詳しくは、お近くの銀行、信用金庫でご確認して下さい。又、当社口座(下記の4口座)と同じ銀行がお近くにある場合は同じ銀行からお振込みになりますとより早く入金が確認出来ます。

●お振込先
〔大和銀行 渋谷支店㊢6400197〕
〔太陽神戸三井銀行 渋谷支店㊢5546936〕
〔住友銀行 渋谷東口支店㊢1133110〕
〔協和銀行 渋谷支店㊢451454〕

③郵便局よりお振込みの場合、お近くの郵便局よりお振込みになれます。
●郵便振替口座 東京6-168261
➡当社にて入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。

◎ご注意
代金を現金書留や、お振込などでご送金いただく際は、おつりのないように、お送り下さい。

クレジット支払いの場合

①お電話にて住所・氏名・電話番号の他に、生年月日、お勤め先などをうかがいます。未成年者の方は、保護者の方のお名前をうかがいますので保護者の方の承認をうけてからお申し込み下さい。
②クレジットの手続きは当社が代行致します。お客様には確認のためのお電話を一度さしあげ、指定の書類(当社より郵送)にお名前のご記入と捺印をしていただくだけです。
➡手続きが終り次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。お支払いは原則として商品到着着後約2週間〜1ヶ月後からとなります。

その他の申し込み方法

①広告にすでに価格が表示されている商品(ただし、限定品と中古品は在庫を確認して下さい)は現金書留にて、商品名・販売価格を記入した紙(何でも結構です)を同封の上直接代金をお送りいただいても結構です。入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。
②下取りにて買替え、又は買取りのみをご希望の方は、お電話にて確認の上お申込み下さい。
③FAXにてのご注文もお受け致します。
03-463-2394までお送り下さい。
折返し当社よりFAXにて連絡さしあげます。
④特にお急ぎでない方は、「見積り依頼」と、お電話にてお申込み頂ければ、見積りと申込書、契約内容などを説明した書類をお送り致します。

中古品代金引換配送OK!

消費税は内税だから安い!
(表示価格の他に消費税はいりません)

※公定歩合の引き上げにより、クレジットの支払いが月々一〇〇円程度値上げになる予定です。御諒承下さい。

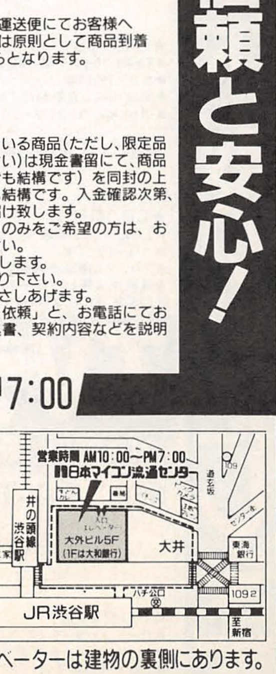
全国どこでもお電話一本で即お届け!

受付時間 AM10:00〜PM7:00

東京受付 03[463]4455(ヨシココ)

大阪受付 06(364)1258/福岡受付 092(751)3901
仙台受付 022(261)0929　FAX.03(463)2394

年中無休



※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。

日本マイコン流通センター 渋谷駅前パソコンSHOP
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店 ㊢ 6400197〕〔太陽神戸三井銀行 渋谷支店 ㊢ 5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店 ㊢ 1133110〕〔協和銀行 渋谷支店 ㊢ 451454〕
郵便振込口座 東京6-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は㈱日本マイコン流通センターです。

※詳しいお申し込み方法は当社広告6P目をごらん下さい。

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

中古品買取り・下取りのページ

全国どこでも通信販売・買取り・下取りいたします

全国どこでも買取り下取りOK!

本体の他 ゲーム機 周辺機器 ソフト など なんでも買い取ります

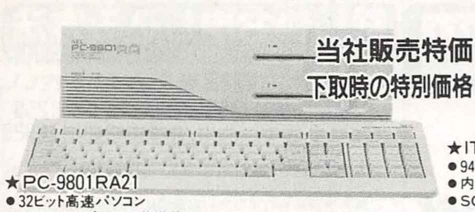
※公定歩合の引き上げにより、クレジットの支払いが月々一〇〇円程度値上げになる予定です 御諒承下さい

パソコン本体のグレードアップ

当社推薦の高性能32ビットパソコンと高速SCSIハードディスクへVer UP!

NEC PC-9801RA21・ITEC IT-RL90セット

合計定価¥696,000(税別)





当社販売特価 ¥492,000(税込)
下取時の特別価格 ¥482,000(税込)

★PC-9801RA21
- 32ビット高速パソコン
- 5˝2HDタイプFDD2基搭載
- 現在人気No.1のパソコンです

★IT-RL90
- 94メガ内蔵SCSIハードディスクユニット
- 内蔵タイプだからSCSI I/Fは不要です
- SCSI拡張コネクター付ですので、その他のSCSI機器の拡張が簡単に出来ます
- 初心者にも簡単なユーティリティソフト付

〈下取交換差額例〉

下取商品	追加金額
NEC PC-9801RA2	+¥277,000
NEC PC-9801RX2	+¥332,000
NEC PC-9801VX21	+¥342,000
NEC PC-9801VM2(640K)	+¥382,000
EPSON PC286V-STD	+¥367,000

ハードディスクのグレードアップ

時代は大容量SCSIタイプ 価格も大幅に下がった今が買い換えチャンス

ITEC IT-RL90 定価¥198,000(税別)



★IT-RL90
- 94メガ内蔵SCSIハードディスクユニット
- 内蔵タイプだからSCSI I/Fは不要です
- SCSI拡張コネクター付ですので、その他のSCSI機器の拡張が簡単に出来ます
- 初心者にも簡単なユーティリティソフト付
- 98RA21、RS21、RL専用

当社販売特価 ¥153,000(税込)
下取時の特別価格 ¥143,000(税込)

〈下取交換差額例〉

下取商品	追加金額
各社 80メガ外付ハードディスク(I/F含む)	+¥84,000
各社 40メガ外付ハードディスク(I/F含む)	+¥114,000
各社 20メガ外付ハードディスク(I/F含む)	+¥124,000
各社 内蔵タイプ40メガハードディスク	+¥119,000
各社 内蔵タイプ20メガハードディスク	+¥126,000

テクノジャパン PD-100S 定価¥198,000(税別)



★PD-100S
- 100メガSCSIハードディスクユニット
- SCSI I/F付
- 初心者にも簡単なユーティリティソフト付
- PC98、286用

当社販売特価 ¥155,000(税込)
下取時の特別価格 ¥149,000(税込)

〈下取交換差額例〉

下取商品	追加金額
各社 80メガ外付ハードディスク(I/F含む)	+¥94,000
各社 40メガ外付ハードディスク(I/F含む)	+¥124,000
各社 20メガ外付ハードディスク(I/F含む)	+¥134,000
各社 内蔵タイプ40メガハードディスク	+¥129,000
各社 内蔵タイプ20メガハードディスク	+¥136,000

漢字プリンターグレードアップ

高速印字、136桁、カラー対応漢字プリンターへ買い換えましょう!

NEC NM-4150 定価¥245,000(税別)



★NM-4150
- 136桁、15インチ幅、24ピンドットプリンター
- カラー7色印刷
- 単票用紙を自動給紙するシトフィーダー付
- 連続用紙用トラクターフィーダー内蔵

当社販売特価 ¥149,000(税込)
下取時の特別価格 ¥139,000(税込)

〈下取交換差額例〉

下取商品	追加金額
NEC PC-PR201H(H2、H3)	+¥85,000
NEC NM9950II、NM9950	+¥85,000
NEC NM9900	+¥105,000
各社 136桁24ドット漢字プリンター	+¥115,000
各社 80桁24ドット漢字プリンター	+¥120,000

Star CR-3415CL 定価¥148,000(税別)



★CR-3415CL
- 136桁、15インチ幅、48×24ピンドットプリンター
- カラー7色印刷
- プリンター用紙待避機能付
- 連続用紙用トラクターフィーダー内蔵
- 明朝体、ゴシック体フォント内蔵

当社販売特価 ¥89,800(税込)
下取時の特別価格 ¥85,000(税込)

〈下取交換差額例〉

下取商品	追加金額
NEC PC-PR201H(H2、H3)	+¥35,000
NEC NM9950II、NM9950	+¥35,000
NEC NM9900	+¥55,000
各社 136桁24ドット漢字プリンター	+¥65,000
各社 80桁24ドット漢字プリンター	+¥70,000

TVディスプレイへのグレードアップ

PC-98、286はもちろん、X68、タウンズ、J3100だってこの1台でOK!

NEC PC-TV454 定価¥128,300(税別)



★PC-TV454
- 15インチカラーディスプレイテレビ
- 15/24/31KHz自動切替マルチスキャン
- ビデオ入力端子付(S入力も可能)
- TV番組もOK! ワイヤレスリモコン付
- 4000&2000文字、アナログ&デジタルディスプレイ

当社販売特価 ¥79,800(税込)
下取時の特別価格 ¥75,000(税込)

〈下取交換差額例〉

下取商品	追加金額
NEC PC-KD854N、KD854	+¥50,000
NEC PC-KD551K、KD551	+¥60,000
NEC PC-TV352	+¥45,000
各社 アナログカラーモニター	+¥55,000
各社 デジタルカラーモニター	+¥65,000

※その他の下取品も大歓迎です。お問合せ下さい。

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

ラップトップのページ

ラップトップパソコンのグレードアップ

より機動的で軽量化・高性能化に成功した新製品へグレードアップ!!

NEC PC-9801T W5

定価￥758,000



- 32ビット
- 40メガハードディスク内蔵
- キーボードの取りはずし可能

PC-9801LV22 + ￥486,000 OR PC-9801LX2 + ￥426,000

その他の機種はTelにて

NEC PC-9801n

定価￥248,000



- ソフトが豊富で安心!!

J-3100SS + ￥109,000 OR PC-286LE-STD + ￥89,000

その他の機種はTelにて

NEC PC-9801NS

定価￥298,000



- 98Noteに上位機種登場
- PC-80386SX搭載

PC-286LE-STD + ￥134,000 OR J-3100SS + ￥154,000

その他の機種はTelにて

NEC PC-9801NS-20

定価￥448,000



- PC-80386SX搭載
- 20メガHDD内蔵で起動性UP!

PC-286LE-STD + ￥268,000 OR PC-9801N + ￥248,000

その他の機種はTelにて

EPSON PC-286 NOTE F

＋1.25MB RAMドライブカード

定価合計￥236,000



- 98ソフトが動く!

PC-286LE-STD + ￥78,000 OR PC-9801LV22 + ￥78,000

その他の機種はTelにて

EPSON PC-286Book-STD

定価￥258,000



- 3.5″ドライブを2基搭載、使い易さバツグン!

PC-286LE-STD + ￥109,000 OR PC-9801N + ￥89,000

その他の機種はTelにて

東芝 DynaBook286 (J-3100GS)

定価￥498,000



- 80286CPU搭載

J-3100SS + ￥299,000 OR PC-286LE-STD + ￥279,000

その他の機種はTelにて

東芝 DynaBook J-3100SS 02E

定価￥328,000



- 20メガハードディスク搭載

J-3100SS + ￥164,000 OR PC-286LE-STD + ￥144,000

その他の機種はTelにて

ラップトップ用RAMカード及びボード

メーカー名	商品名	定価(円)	税込特価(円)
I/Oデータ	PIO-31SS-1MA	31,000	お電話にて
I/Oデータ	PIO-31SS-1.5MA	38,000	お電話にて
I/Oデータ	PIO-31SS-2MA	46,000	お電話にて
I/Oデータ	PIO-PC34SL-1M	38,000	お電話にて
I/Oデータ	PIO-PC34SL-2M	72,000	お電話にて
I/Oデータ	PIO-9834SL-1M	90,000	お電話にて
I/Oデータ	PIO-9834SL-2M	165,000	お電話にて
メルコ	RCJ-1000	32,000	お電話にて
メルコ	RCJ-2000	49,800	お電話にて

ラップトップ ノートタイプ 只今高価買取・下取中!

NEC PC9801LS5・LS2・T-W5・T-T2・LX5・LX4・LX2 PC9801LV22・LV21・LX5C・NOTE

エプソン PC386LS・PC286LS・LST・LF・LE・L・NOTE F PC286NOTE EXE

東芝 J3100SS・SGT・GX・GT・SL

★買取価格はお電話で確認していただくか、直接、渋谷駅前店にご来店ください。

総合保険システム導入!!

当社独自システム

盗難、火災、天災、破損、水没、不注意による事故でも安心!! くわしくはお問い合せ下さい。

持ち運び時の盗難にも安心の当社独自の総合保険システム導入!

買い換え差額の分割払い大歓迎!!

消費税は内税だから安い!

表示価格の他に消費税はいりません

※公定歩合の引き上げにより、クレジットの支払いが月々一〇〇円程度値上げになる予定です 御諒承下さい

全国どこでもお電話一本で即お届け!

受付時間 AM10:00〜PM7:00

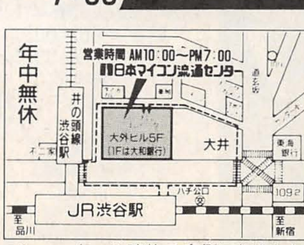
東京受付 03[463]4455 (ヨシココ)

大阪受付 06(364)1258／福岡受付 092(751)3901

仙台受付 022(261)0929　FAX.03(463)2394

日本マイコン流通センター 渋谷駅前パソコンSHOP

年中無休



※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店 普 6400197〕〔太陽神戸三井銀行 渋谷支店 普 5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店 普 1133110〕〔協和銀行 渋谷支店 普 451454〕

郵便振込口座 東京6-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は㈱日本マイコン流通センターです

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

新品販売のページ

全国どこでもお電話一本！ 渋谷駅前徒歩0分！

消費税は内税

当社の広告は消費税込みの
価格で表示してあります。
他店との比較の際に注意してね！
きっと当社は安いよ！

新品も激安！ メーカー代理店ならではの安心と信頼

パソコン本体

NECをはじめ、EPSON、東芝など、
激安パソコンのオンパレード

NEC PC-9801RA21 お奨めCRT＆HDDセット



NEC	PC-9801RA21(32ビットパソコン)	¥498,000
シャープ	CU-14FD(0.31ディスプレイ)	¥ 74,800
アイテック	IT-RL90(90メガ内蔵SCSI-HDD)	¥198,000
NEOS	MS-50L(マウス)	¥ 4,800
合計定価		~~¥775,600~~

回数	1回目	2回目以降
20回	¥32,728	¥31,600
24回	¥27,644	¥26,800
36回	¥20,750	¥18,900

税込特価 ¥545,800

NEC PC-9801RS21 お奨めCRT＆HDDセット



NEC	PC-9801RS21(32ビットパソコン)	¥398,000
シャープ	CU-14GD(0.39ディスプレイ)	¥ 69,800
アイテック	IT-RL90(90メガ内蔵SCSI-HDD)	¥198,000
NEOS	MS-50L(マウス)	¥ 4,800
合計定価		~~¥670,600~~

回数	1回目	2回目以降
20回	¥28,920	¥27,600
24回	¥24,660	¥23,400
36回	¥18,750	¥16,500

税込特価 ¥477,000

NEC PC-8801FE 高解像度カラーモニターセット



NEC	PC-8801FE(人気パソコン)	¥129,000
三洋	CMT-147L(W)(0.39カラーディスプレイ)	¥ 79,800
合計定価		~~¥208,800~~

回数	1回目	2回目以降
18回	¥8,472	¥7,200
24回	¥6,664	¥5,600
36回	¥7,000	¥3,900

税込特価 ¥114,800

メーカー・商品名		定価	特価(税込)	クレジット例 12回払(月々)	24回払(月々)	36回払(月々)
NEC	PC-H98model 70-100	¥1,680,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します		
NEC	PC-H98model 70-002	¥995,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します		
NEC	PC-9801RA21	¥498,000	¥339,000	¥31,300	¥16,600	¥11,700
NEC	PC-9801RS51(限定)	¥568,000	¥398,000	¥36,800	¥19,500	¥13,800
NEC	PC-9801RS21	¥398,000	¥275,000	¥25,400	¥13,500	¥ 9,500
NEC	PC-9801RX21	¥338,000	¥239,000	¥22,100	¥11,700	¥ 8,200
NEC	PC-9801VM11	¥328,000	¥208,000	¥19,200	¥10,200	¥ 7,200
NEC	PC-9801T-W5	¥758,000	¥568,000	¥52,500	¥27,900	¥19,700
NEC	PC-9801T-W2	¥548,000	¥398,000	¥36,800	¥19,500	¥13,800
NEC	PC-9801UV11	¥265,000	¥185,000	¥17,100	¥ 9,000	¥ 6,400
NEC	PC-9801CV21	¥355,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します		
NEC	PC-9801LV22	¥378,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します		
NEC	PC-9801N	¥378,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します		
NEC	PC-98DO	¥298,000	¥199,000	¥18,400	¥ 9,700	¥ 6,900
NEC	PC-88VA3	¥398,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します		
NEC	PC-88VA2	¥298,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します		
NEC	PC-8801MC2	¥199,000	¥149,000	¥13,700	¥ 7,300	¥ 5,100
NEC	PC-8801MC1	¥169,000	¥129,000	¥11,900	¥ 6,300	¥ 4,400
NEC	PC-8801MA2(限定激安品)	¥168,000	¥ 94,800	¥ 8,700	¥ 4,600	¥ 3,200
NEC	PC-8801FE2	¥119,000	¥ 94,800	¥ 8,700	¥ 4,600	¥ 3,200
NEC	PC-8801FE(限定激安品)	¥129,000	¥ 69,800	¥ 6,400	¥ 3,400	――
NEC	PC電子手帳ET	¥ 34,800	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します		
東芝	J3100SS001(ダイナブック)	¥198,000	¥159,000	¥14,700	¥ 7,800	¥ 5,500
東芝	J3100SS02E(ダイナブックHDD)	¥328,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します		
東芝	J3100GS021(ダイナブック286)	¥498,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します		
エプソン	PC-386LS-STD	¥478,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します		
エプソン	PC-286LS-STD	¥538,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します		
エプソン	PC-286LF-STD	¥388,000	¥279,000	¥25,800	¥13,700	¥ 9,600
エプソン	PC-286VF-STD	¥298,000	¥164,000	¥15,100	¥ 8,000	¥ 5,600
エプソン	PC-386VR-STD	¥348,000	¥278,000	¥25,700	¥13,600	¥ 9,600
エプソン	PC-386M-STD	¥328,000	¥269,000	¥24,800	¥13,200	¥ 9,300
エプソン	PC-286NOTE-F	¥198,000	¥178,000	¥16,400	¥ 8,700	¥ 6,100
エプソン	PC-286BOOK-STD	¥258,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します		
エプソン	PC-286BOOK-H20	¥378,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します		
富士通	FMタウンズ2F	¥378,000	お電話にて	ただ今、FMタウンズフェアー開催中！ プレゼントを多数用意し、激安価格で販売中です。お気軽にお問い合せ下さい。		
富士通	FMタウンズ1F	¥318,000	お電話にて			
富士通	FMタウンズ2	¥398,000	お電話にて			
富士通	FMタウンズ2H	¥548,000	お電話にて			
富士通	FMタウンズ1H	¥458,000	お電話にて			

SHARP パソコン本体

X68Kが人気急上昇
ゲームもビジネスもOK！

SHARP X68000シリーズ



大特価お電話にて！

メーカー・商品名		定価	特価(税込)	クレジット例 12回払(月々)	24回払(月々)	36回払(月々)
シャープ	CZ-652C(X68K・PRO)	¥298,000	¥219,000	¥20,200	¥10,700	¥ 7,600
シャープ	CZ-623C(X68K-SUPER・HD)	¥498,000	お電話にて	お電話にて！ 本当に激安で 販売します。		
シャープ	CZ-603C(X68K-EXPERTII)	¥338,000	お電話にて			
シャープ	CZ-613C(X68K-EXPERTII・HD)	¥448,000	お電話にて			
シャープ	CZ-653C(X68K-PROII)	¥285,000	お電話にて			
シャープ	CZ-663C(X68K-PROII・HD)	¥395,000	お電話にて			
シャープ	CZ-604D(専用ディスプレイ、スピーカー付)	¥ 94,800	¥ 75,800	¥ 7,000	¥ 3,700	――
シャープ	CZ-605D(専用ディスプレイTV、スピーカー付)	¥115,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します。		
シャープ	CZ-613D(専用ディスプレイTV、スピーカー付)	¥135,000	お電話にて			

各社 MSX2+

19268色対応で
ゲームも
楽しくなった

MSX2+プリンターセット



Panasonic FS-A1WSX	定価	¥69,800
SONY HBP-F1C	定価	¥49,800
合計定価		~~¥119,600~~

税込み特価 ¥99,600

● ワープロ機能搭載のMSX2+と大人気カラー漢字プリンターとのセット

回数	1回目	2回目以降
12回	¥9,356	¥9,200
18回	¥6,444	¥6,300
36回	¥5,500	¥3,400

メーカー・商品名		定価	特価(税込)	クレジット例 6回払(月々)	10回払(月々)	12回払(月々)
三洋	WAVY70FD	¥ 64,800	¥ 49,800	¥ 8,700	¥ 5,400	¥ 4,600
三洋	WAVY70FD2(2ドライブ)	¥ 87,800	¥ 64,800	¥11,400	¥ 7,000	¥ 5,900
SONY	HB-F1XV	¥ 69,800	¥ 59,800	¥10,500	¥ 6,500	¥ 5,500
NEC	C14R18(TV付ディスプレイ)	¥ 58,000	¥ 32,800	¥ 5,700	¥ 3,500	¥ 3,000
Panasonic	FS-A1WSX	¥ 69,800	¥ 59,800	¥10,500	¥ 6,500	¥ 5,500
SONY	HBP-F1C(大人気カラープリンター)	¥ 49,800	¥ 39,800	¥ 7,000	¥ 4,300	¥ 3,600
Panasonic	FS-PC1(48ドットカラープリンター)	¥ 59,800	¥ 49,800	¥ 8,700	¥ 5,400	¥ 4,600
SONY	HBD-F1(MSX2用FDDユニット)	¥ 36,800	¥ 31,800	¥ 5,600	¥ 3,400	――
三洋	CMT-A14F1(ディスプレイ)	¥ 64,800	¥ 42,800	¥ 8,400	¥ 4,600	¥ 3,900

ソフトプレゼント！ ただ今〔MSX2+本体〕をお買上げの方全員に、英語の勉強に役立つ〔MSX英和辞典〕をもれなくプレゼント！

新品マイコン 月々¥3,000より

商品まとめてクレジットOK！ 自宅にいながら簡単にクレジットの手続きが出来ます

下取り差額クレジットOK
新品との組合せもできます
3回から60回まで

業界初の総合保険付き

1. 今、当社でお申し込みのお客様に1年間の総合保険が付きます。(但し、1商品¥200,000以上のものに限り1商品ごとに保険が付きます。
2. 1商品¥200,000以下の物でも保険料をお支払い頂ければ同様の保険に加入が出来ます。
3. 総合保険の内容は、火災、落雷、破裂、盗難、破損、輸送中の事故、取扱上の不注意などの偶然の事故による損害が補償の対象です。
4. 保証と補償の違いについて
   4-1) 総合保険による「補償」は上記3の内容によります。
   4-2) 保証書による「保証」は、商品不良や故障に対してその保証規定により無償修理を行なうもので、もちろんこの保証も付いてます。

お送り頂く当社の住所のご案内

現金書留や見積依頼、クレジット用紙のご返送、および申込書は、
〒150 東京都渋谷区神南1-20-13 第一工業ビル
㈱日本マイコン流通センター
渋谷公園通り事務センター

下取り品や修理申込品などの商品は、
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
㈱日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOPへ、お送り下さい。
なお電話はすべて03(463)4455(大代表)でOK！

その他各社商品取扱っております。詳しくはお電話にて!!

新品
代金引換
配送
OK！

消費税
は
内税
だから
安い！

表示価格の他に消費税はいりません

※公定歩合の引き上げにより、クレジットの支払いが月々一〇〇円程度値上げになる予定です。御諒承下さい。

※公定歩合の引き上げによりクレジットの支払いが月々100円程度値上げになる予定です。御諒承下さい。

買って安心
使って便利!!

日本マイコン流通センター

新品販売のページ

各社人気パソコン新製品激安販売！全国通信販売OK！

全国通信販売もOK！ 下取り交換大歓迎！

新品周辺機器 大特価！ 当社が選んだ安心の品

カラーディスプレイ

いくら良いPCを持っていてもこれがなければダメ！

NEC PC-TV454



定価 ~~¥128,300~~

税込み特価 ¥79,800

- 4050&2000文字対応
- 0.35㎜ピッチ高解像カラーモニター
- TVも映ります
- ビデオ入力端子付
- ワイヤレスリモコン付

回数	1回目	2回目以降
12回	¥8,278	¥7,300
18回	¥5,972	¥5,000
30回	¥4,157	¥3,200

三洋 CMT-147L(W)



定価 ~~¥79,800~~

税込特価 お電話にて激安

- 4050文字アナログ＆デジタルカラーディスプレイ
- 0.39ピッチ
- チルト台付
- PC-88、PC-98、PC-286シリーズに最適

回数	1回目	2回目以降
6回	¥8,200	¥7,900
10回	¥4,950	¥4,900
15回	¥4,200	¥3,300

メーカー名	商品名	定価	特価(税込)
NEC	PC-TV455(TV内蔵)	¥147,000	¥ 89,800
NEC	PC-TV354(TV内蔵)	¥110,000	お電話にて
NEC	PC-KD862S	¥ 99,800	お電話にて
NEC	PC-KD853N(限定)	¥118,000	¥ 65,000
NEC	PC-KD854N	¥ 84,800	お電話にて
NEC	C14-R18(TV内蔵)	¥ 58,000	¥ 32,800
シャープ	CU-21HD(21インチ、スピーカー付)	¥148,000	¥115,000
シャープ	CU-14FD	¥ 74,800	¥ 49,800
シャープ	CU-14GD	¥ 69,800	¥ 45,800
三洋	CMT-147H(W)	¥ 84,800	¥ 49,800
三菱	XC-1498CII	¥107,000	¥ 59,800

ハードディスク

今一番便利で最大限にPCを活かすのがハードディスクです

アイテック IT-RL90



定価 ~~¥198,000~~

税込特価 ¥153,000

- 90メガSCSIハードディスクユニット
- PC98RA21、RS21、RL用内蔵タイプ
- 内蔵SCSIだから早い！ノーウエイト処理
- 拡張性に優れ、お持ちのHDDを無駄にしません。今後の増設にも安心！
- 大好評のインストールソフト付

回数	1回目	2回目以降
10回	¥17,370	¥16,600
15回	¥11,760	¥11,400
24回	¥ 8,040	¥ 7,500

緑電子 Little E40 MkII



定価 ~~¥98,000~~

40MB

税込み特価 ¥69,800

- 40メガハードディスクユニット
- PC98、PC286シリーズ I/F付
- 大好評のインストールソフトS.O.S.付

回数	1回目	2回目以降
10回	¥7,682	¥7,600
15回	¥5,376	¥5,200
24回	¥4,164	¥3,400

メーカー名	商品名	定価	特価(税込)
ICM	SR-80(80メガ)	¥168,000	¥134,000
キャラベル	CA-80LG(80メガ)	¥168,000	¥124,000
キャラベル	CA-1025SC(100メガ)+SCSI I/F	¥247,000	¥194,000
キャラベル	CA-0818SC(80メガ)+SCSI I/F	¥217,000	¥169,000
アイテック	IT-H100G(SCSI 100メガ)	¥238,000	お電話にて
アルトス	アルトス40S(SCSI 40メガ)	¥138,000	1番安い！
アルトス	アルトス100S(SCSI 100メガ)	¥198,000	評価No.1
テクノジャパン	PD-401(SASI 40メガ)	¥ 98,000	¥ 79,800
テクノジャパン	PD-40S(SCSI 40メガ)	¥138,000	¥109,000
テクノジャパン	PD-80S(SCSI 80メガ)	¥168,000	¥134,000
テクノジャパン	PD-100S(SCSI 100メガ)	¥198,000	¥155,000
アークウッド	AW-N100C(SCSI 100メガ)	¥195,000	¥149,000

漢字プリンター

PCをワープロとして利用するには不可欠な商品です

Star BR-2415



定価 ~~¥94,800~~

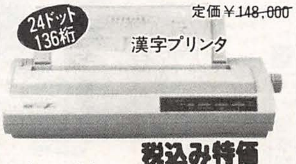
33%引き　24ドット136桁

税込み特価 ¥64,800

- 136桁、24ピン漢字プリンター
- PC-PR/NMモード切替可能
- PC98はもちろん、AX、J3100もOK！
- PC用ケーブル付
- B4横サイズの印字が可能

回数	1回目	2回目以降
10回	¥7,632	¥7,000
12回	¥7,028	¥5,900
20回	¥4,868	¥3,700

Star CR3415CL



定価 ~~¥148,000~~

24ドット136桁　漢字プリンタ

税込み特価 ¥89,800

- 7色カラー対応
- NEC NM-9950II互換・ESC/P対応 136桁漢字プリンター
- ペーパーパーキング機能付
- 24×48ドット明朝体漢字フォント内蔵
- PC用ケーブル付

回数	1回目	2回目以降
10回	¥10,582	¥ 9,700
15回	¥ 6,776	¥ 6,700
36回	¥ 3,750	¥ 3,100

メーカー名	商品名	定価	特価(税込)
NEC	PC-PR201X	¥275,000	お電話にて
NEC	PC-PR201J	¥215,000	お電話にて
NEC	PC-PR201B	¥ 99,500	お電話にて
NEC	PC-PR150V	¥ 99,800	お電話にて
NEC	PC-PR150H	¥ 84,800	お電話にて
NEC	PC-PR101TL3	¥ 69,800	お電話にて
スター	TX-24CL	¥ 69,800	¥ 42,800
ブラザー	M-1224P/X割付名人	¥ 79,800	激安
ブラザー	M-1924P割付名人	¥148,000	激安
キャノン	BJ-130J(NMモデル)	¥198,000	¥139,000
キャノン	LBP-B406(PC)	¥598,000	¥418,000
エプソン	AP-850(PC)	¥ 96,800	¥ 72,600
エプソン	VP-550(PC)	¥ 87,000	¥ 64,800
エプソン	VP-950(PC)	¥128,000	¥ 96,000
エプソン	VP-1350(PC)	¥ 96,800	¥ 72,800
エプソン	VP-2050(PC)	¥158,000	¥118,000

増設RAM EMSボード

ワークエリヤの拡張や処理のスピードUPが出来ます

メルコ EMJ-4000mkIII



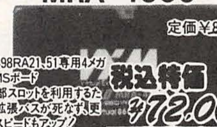
定価 ~~¥79,800~~

税込特価 ¥63,800

- 定価が33%下がってお求めやすくなりました
- PC98、286用4メガEMSボード
- EMSメモリ、I/Oバンクメモリ、プロテクトメモリハイレゾなどの全てもモードに対応
- RAMボードを管理する〔MELWARE〕高性能ソフト付

回数	1回目	2回目以降
10回	¥7,442	¥6,900
15回	¥5,656	¥4,700
24回	¥3,984	¥3,100

メルコ MRA-4000



定価 ~~¥89,800~~

税込特価 ¥72,000

- PC98RA21、51専用4メガEMSボード
- 内部スロットを利用するため拡張バスが死なず、更にスピードもアップ！
- EMSメモリ、I/Oバンクメモリ、プロテクトメモリハイレゾなどの全てもモードに対応
- RAMボードを管理する〔MELWARE〕高性能ソフト付

回数	1回目	2回目以降
10回	¥8,280	¥7,800
15回	¥6,440	¥5,300
24回	¥4,460	¥3,500

メーカー名	商品名	定価	特価(税込)
I/Oデータ	PIO-9234-0.25MF	¥ 15,000	¥ 12,500
I/Oデータ	PIO-9234-0.5MK	¥ 18,000	¥ 15,000
I/Oデータ	IOS-10II(I/Oデータ用必須ソフト)	¥ 8,000	¥ 6,400
I/Oデータ	PIO-PC34H-2MA	¥ 40,000	¥ 32,000
I/Oデータ	PIO-RA134-2M(RA21、51専用)	¥ 38,000	¥ 30,500
I/Oデータ	PIO-RA134-4M(RA21、51専用)	¥ 77,000	¥ 59,800
メルコ	RC-31SS-2M(J3100SS用)	¥ 49,800	激安
メルコ	MRA-2000(RA21、51専用)	¥ 49,800	¥ 39,800
メルコ	EMJ-1000MKIII	¥ 27,000	¥ 21,600
メルコ	EMJ-2000MKIII	¥ 44,800	¥ 35,800
メルコ	EMJ-8000MKII	¥150,000	¥119,000

その他の周辺機器

PCを活かす数々の便利な周辺機器のご紹介です

NEC コムスターズ 2424/4



定価 ~~¥38,800~~

税込み特価 ¥32,000

- 2400ボー/NMPクラス4の高性能モデム
- RS232Cケーブル付属
- PCシリーズをはじめ、ほとんどのパソコン、ワープロで使用できます。
- 1990年はパソコン通信の幕開けだ！

回数	1回目	2回目以降
3回	¥11,280	¥11,000
6回	¥ 5,920	¥ 5,600
10回	¥ 4,280	¥ 3,400

POP通商 KMF-35S



定価 ~~¥39,800~~

税込み特価 ¥33,800

- PC98、286用外付け3.5″フロッピー
- 2HD/2DDケーブル付属
- データのコピーなどに最適
- 別売(税込特価¥18,000)のドライブユニットを加え2ドライブ使用にできます。

回数	1回目	2回目以降
3回	¥11,752	¥11,700
6回	¥ 6,328	¥ 5,900
12回	¥ 3,418	¥ 3,100

メーカー名	商品名	定価	特価(税込)
エプソン	SR240S(2400ボーモデム)	¥ 38,800	¥ 31,000
エプソン	FR-2000(FAXボード)	¥ 49,800	¥ 39,800
オムロン	MD-12FS(1200ボー極小モデム)	¥ 21,000	¥ 16,800
アイワ	PV-M24(2400ボー携帯モデム)	¥ 39,800	¥ 33,800
POP通商	KMF-35TWIN(3.5″2ドライブ)	¥ 59,800	¥ 47,800
POP通商	KMF-35S(3.5″1ドライブ)	¥ 39,800	¥ 31,800
POP通商	KMF-5L(286L用5″1ドライブ)	¥ 69,800	¥ 55,800
POP通商	KMF-5LV(98LV用5″1ドライブ)	¥ 58,000	¥ 46,000
POP通商	KMF-535WS(5&3.5″2ドライブ)	¥ 88,000	¥ 69,800
アクセル	FDC-358オート2(3.5″2ドライブ)	¥ 98,000	¥ 67,000
アクセル	FDC-58(5″2ドライブ)	¥ 98,000	¥ 67,000
アクセル	FDC-57(5″1ドライブ)	¥ 69,000	¥ 52,000

新品代金引換配送OK！

消費税は内税だから安い！（表示価格の他に消費税はいりません）

※公定歩合の引き上げにより、クレジットの支払いが月々一〇〇円程度値上げになる予定です。御諒承下さい。

全国どこでもお電話一本で即お届け！

受付時間 AM 10:00〜PM 7:00

東京受付 03[463]4455（ヨシココ）

大阪受付 06(364)1258／福岡受付 092(751)3901

仙台受付 022(261)0929　FAX.03(463)2394

年中無休



日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOP

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店 ㊝ 6400197〕〔太陽神戸三井銀行 渋谷支店 ㊝ 5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店 ㊝ 1133110〕〔協和銀行 渋谷支店 ㊝ 451454〕

郵便振込口座 東京6-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は㈱日本マイコン流通センターです。

※詳しいお申し込み方法は当社広告6P目をごらん下さい。

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

富士通 FMTOWNS フェアー

FM TOWNSフェアー

遊び心がいっぱい! 写真のようなグラフィックが魅力のタウンズ

当社は㈱富士通のFMショップ会有力販売店です

当社でFMタウンズをお求めの方は、故障の際出張修理致します



ゲームソフト ビジネスソフト更に充実!!

(写真のキーボードはFMT-105です)

注文番号 FMT-G01 FMタウンズ2 基本激安セット

	税別定価
FMタウンズ2(本体)	¥398,000
FMT-KB101(JISキーボード)	¥ 20,000
FMT-DP531(専用モニター)	¥ 89,800
タウンズシステムソフトV1.1	¥ 20,000
ブランクディスケット(10枚)	¥ 18,000
税別定価合計	¥545,800

48%引き パソコンデスクプレゼント!

フェアー特価 ¥291,000

回数	1回目	2回目以降
18回	¥18,940	¥18,400
24回	¥14,480	¥14,300
36回	¥10,250	¥10,100
60回	¥12,180	¥ 6,600

注文番号 FMT-G02 FMタウンズ2 おまかせ激安フルセット

	税別定価
FMタウンズ2(本体)	¥398,000
FMT-KB101(JISキーボード)	¥ 20,000
FMT-DP531(専用モニター)	¥ 89,800
タウンズシステムソフトV1.1	¥ 20,000
ターボアウトラン(人気ゲーム)	¥ 9,800
アフターバーナー(人気ゲーム)	¥ 9,800
遥かなるオーガスタ(人気ゲーム)	¥ 12,800
富士通ハビタット(通信ソフト)	¥ 6,800
タウンズV-NET(通信ソフト)	¥ 18,000
PM1200F(パソコン通信用モデム)	¥ 21,000
ブランクディスケット(10枚)	¥ 18,000
税別定価合計	¥624,000

44%引き パソコンデスクプレゼント!

フェアー特価 ¥355,900

回数	1回目	2回目以降
20回	¥21,444	¥20,600
24回	¥19,762	¥17,400
36回	¥14,375	¥12,300
60回	¥13,242	¥ 8,100

注文番号 FMT-G03 FMタウンズ2F 基本セット

	税別定価
FMタウンズ2F(本体)	¥378,000
FMT-KB101(JISキーボード)	¥ 20,000
FMT-DP531(カラーCRT)	¥ 89,800
タウンズシステムソフトV1.1	¥ 20,000
ブランクディスケット(10枚)	¥ 18,000
ターボアウトラン(人気ゲーム) 又はアフターバーナー	¥ 9,800
合計定価	~~¥535,600~~

パソコンデスクプレゼント

フェアー特価

回数	1回目	2回目以降
18回	¥25,887	¥24,600
24回	¥20,369	¥19,100
36回	¥14,438	¥13,500
60回	¥12,479	¥ 8,900

注文番号 FMT-G04 FMタウンズ2F 人気ゲームセット

	税別定価
FMタウンズ2F(本体)	¥378,000
FMT-KB101(JISキーボード)	¥ 20,000
FMT-DP531(カラーCRT)	¥ 89,800
タウンズシステムソフトV1.1	¥ 20,000
ブランクディスケット(10枚)	¥ 18,000
キャンキャンコレクション(人気ゲーム)	¥ 5,800
スーパー大戦略(人気ゲーム)	¥ 8,800
信長の野望・戦国群雄伝(人気ゲーム)	¥ 11,800
スーパーオデッセイ(人気ゲーム)	¥ 9,700
遥かなるオーガスタ(人気ゲーム)	¥ 12,800
ターボアウトラン(人気ゲーム)	¥ 9,800
アフターバーナー(人気ゲーム)	¥ 9,800
合計定価	~~¥584,500~~

パソコンデスクプレゼント

フェアー特価

回数	1回目	2回目以降
24回	¥22,631	¥21,100
30回	¥18,397	¥17,400
36回	¥16,563	¥14,900
60回	¥ 9,921	¥ 9,900

注文番号 FMT-G05 FMタウンズ2F ハビタット通信セット

	税別定価
FMタウンズ2F(本体)	¥378,000
FMT-KB101(JISキーボード)	¥ 20,000
FMT-DP531(カラーCRT)	¥ 89,800
タウンズシステムソフトV1.1	¥ 20,000
富士通ハビタット(通信ソフト)	¥ 6,800
タウンズV-NET(通信ソフト)	¥ 18,000
PV-A24MNP5(2400ボーモデム)	¥ 54,800
ブランクディスケット(10枚)	¥ 18,000
キャンキャンコレクション(人気ゲーム)	¥ 5,800
遥かなるオーガスタ(人気ゲーム)	¥ 12,800
ターボアウトラン(人気ゲーム)	¥ 9,800
合計定価	~~¥633,800~~

パソコンデスクプレゼント

フェアー特価

回数	1回目	2回目以降
24回	¥23,123	¥23,100
30回	¥19,868	¥19,000
36回	¥16,813	¥16,300
60回	¥11,193	¥10,800

注文番号 FMT-G06 FMタウンズ2 ゲーム三昧セット

	税別定価
FMタウンズ2(本体)	¥398,000
FMT-KB105(10キー付JISキーボード)	¥ 30,000
FMT-DP531(専用モニター)	¥ 89,800
タウンズシステムソフトV1.1	¥ 20,000
シムシティ(人気シミュレーション)	¥ 8,800
(遥かなるオーガスタ(人気ゲーム)	¥ 12,800
ターボアウトライン(人気ゲーム)	¥ 9,800
アフターバーナー(人気ゲーム)	¥ 9,800
セクシーピンボール(Hソフト)	¥ 9,800
オペレーションウルフ(最新ゲーム)	¥ 9,800
ファミスタ'90(野球ゲーム)	¥ 7,800
ブランクディスケット(10枚)	¥ 18,000
税別定価合計	¥624,400

43%引き

税込フェアー特価 ¥361,300

回数	1回目	2回目以降
18回	¥24,282	¥22,800
24回	¥19,234	¥17,700
36回	¥14,125	¥12,500
60回	¥ 8,894	¥ 8,300

注文番号 FMT-G07 FMタウンズ2H 基本激安フルセット

	税別定価
FMタウンズ2H(本体)	¥548,000
FMT-KB101(JISキーボード)	¥ 20,000
FMT-DP531(専用モニター)	¥ 89,800
タウンズシステムソフトV1.1	¥ 20,000
ブランクディスケット(10枚)	¥ 18,000
税別定価合計	¥695,800

30%引き

税込特価 ¥501,000

パソコンデスクプレゼント

回数	1回目	2回目以降
24回	¥25,380	¥24,600
30回	¥22,915	¥20,200
36回	¥20,750	¥17,300
60回	¥12,880	¥11,500

タウンズをセットでお求めの方に

パソコンデスク プレゼント!!

DS-30 幅 650×奥行 600×高さ 1225(mm)



更に宮沢りえのCDスタンドとキーホルダーもプレゼント!

完全なサポートで、しかも超特価!

サービス満点 サポート万全 信頼と安心の 日本マイコン流通センター

→「総合保険」と「通常保証」で2倍の安心→

盗まれても、落としても安心!

㈱日本マイコン流通センターでお求めの商品には事故や盗難でも安心の総合保険に自動的に加入されます。パソコンなどの商品は一般の電気製品の様に自然に故障することは非常に少ないのですが、水や火などには非常に弱いものです。また、人気商品の為、盗難も増えつつあります。

通常、メーカーやパソコンショップがつけている「保証」は、自然発生の故障や不良に対してのものですが、当社では、その他に、「不注意や事故などでの損害」に対しても「補償」致します。

《保険概要》

1商品¥200,000以上の品につき1商品ごとに保険が無料で自動的に加入されます。また¥200,000未満の商品でも、わずかな手数料で同様の保険に加入できます。

(保険期間はお求めから1年間です。期限後の延長も出来ます)

《保険による補償の範囲》

火災、水没、崩れによる損害、盗難、商品の移動中の事故、不注意による落下など、お客様が故意に破損させた以外の一般的な事故による損害に対して補償されます。

故障や不良の際は通常保証で!

自然発生的な「故障」や「不良」に対する保証を行なうものです。商品により保証期間は異なりますが、パソコンの自然発生的な故障は非常に少ないため、「最初は動作してたが最近調子がおかしい」などということはほとんどありません。

故障のほとんどは「使用上の不注意による破損」です。当社ではこの「不注意」による故障などは上記の総合保険で補っておりますので、安心です。

メーカーや一般のパソコンショップの「保証」は、この自然発生による故障しか、保証してくれませんよ!

→便利でうれしいシステムもたくさん!→

仙台受付センター 開設! 022(261)0929

北海道、東北地方の方へ朗報! 仙台にテレホン受付センターが開設されました。電話代が安くすんで、しかも東京受付同様のサービスや商品の提供が受けられます。既設の東京、大阪、福岡受付とともにご利用下さい。

今買って、夏・冬のボーナス2回払いOK

日本信販との提携により、夏・冬ボーナス2回払いが可能になりました。もちろんカードをお持ちでない方でも簡単にお申込ができます。詳しくは、お電話でお問い合わせ下さい。

商品のお届け日の指定や曜日の指定もお受け致します

「○月○日しか家にいない」とか「△曜日しか家にいない」という方もたくさんいらしゃると思います。お申し込み時にぜひご相談下さい。

夜間のお届けもOK

「いつも家には帰るけど、夜7時でないと……」という方へ。午後6時から8時までのお届けが受付られるようになりました。お申し込み時にご相談下さい。

代金引き換えにてのお届けができます

「振込や送金に行く暇がないんで……」などという方へ。商品をお届けする際にドライバーへ代金をお支払して頂くシステムを導入しました。

※代金引き換えシステムは20歳以上の方への確認が必要です。未成年の方は親と一緒にお申し込み下さい。また、このシステムは若干の手数料がかかりますのでご了承下さい。

タウンズ用人気ソフト価格表

注文番号	メーカー名	ソフト名	定価(円)	税込特価(円)
FMT-08	B.P.S.	テトリス R50LT用 TOWNS対応	6,800	6,120
FMT-09	CSK総合研究所	アフターバーナー	9,800	8,820
FMT-10	CSK総合研究所	CRISS	24,000	21,600
FMT-11	JAMP	ザ・デート	9,800	8,820
FMT-12	T&Eソフト	遥かなるオーガスタ	12,800	11,520
FMT-13	アイセル	KYAN KYAN COLLECTION 大富豪編	5,800	5,220
FMT-14	アモルファス	シューティングTOWNS	12,800	11,520
FMT-15	ウェーブトレイン	スーパーオデッセイ	9,700	8,730
FMT-16	ゲームアーツ	プロ野球ファミリースタジアム'90	7,800	7,020
FMT-17	システムサコム	エボリューション	9,800	8,820
FMT-18	システムサコム	ソフトでハードな物語2	9,800	8,820
FMT-19	システムソフト	スーパー大戦略	8,800	7,920
FMT-20	システムプロ	きみとしたい YOU雀 PART1	9,800	8,820
FMT-21	シンキングラビット	倉庫番パーフェクト	6,800	6,120
FMT-22	ジャストシステム	一太郎Ver3 FMR50LT用 TOWNS対応	68,000	61,200
FMT-23	スキャップトラスト	SEXY PINBALL	9,800	8,820
FMT-24	データウエスト	AYA	8,800	7,920
FMT-25	データウエスト	G-EDIT TOWNS	30,000	27,000
FMT-26	データウエスト	D-Again	8,800	7,920
FMT-27	データウエスト	RAYXANBER 2M	8,800	7,920
FMT-28	ビング	ニュージーランド・ストーリー	9,800	8,820
FMT-29	ビングソフト	オペレーションウルフ	9,800	8,820
FMT-30	ビングソフト	ターボアウトラン 2M	9,800	8,820
FMT-31	ビングソフト	ファイナルブロー	9,800	8,820
FMT-32	ブレイングレイ	ラストハルマゲドンCDスペシャル	8,800	7,920
FMT-33	リバーヒルソフト	BURAI 上巻	9,800	8,820
FMT-34	ロータス	Lotus 1-2-3 R2.1J PLUS	98,000	88,200
FMT-35	光栄	信長の野望・戦国群雄伝	11,800	10,620
FMT-36	日本テレネット	サイバーシティ	9,800	8,820
FMT-37	日本ファルコム	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	8,700	7,830
FMT-38	日本マイコン販売	おっとアニメ君	45,000	40,500
FMT-39	日本マイコン販売	テラ TOWNS 2M	32,000	28,800
FMT-40	富士通	FM-OASYS V1.0 FD 2ドライブ	55,000	49,500
FMT-41	富士通	シムシティー	8,800	7,920
FMT-42	富士通	TOWNS VNET V1.1	18,000	16,200
FMT-43	富士通	ダンジョンマスター	8,800	7,920
FMT-44	富士通	TOWNS PAINT V1.1	38,000	34,200
FMT-45	富士通	富士通 Habitat	6,800	6,120
FMT-46	アラビックインターナショナル	芸達者 TOWNS	22,600	20,340
FMT-47	マイクロプローズジャパン	GUNSHIP	11,800	10,620

総合保険付

消費税は内税だから安い!

表示価格の他に消費税はいりません

※公定歩合の引き上げにより、クレジットの支払いが月々100円程度値上げになる予定です。御諒承下さい。

※公定歩合の引き上げによりクレジットの支払いが月々100円程度値上げになる予定です。御諒承下さい。

買って安心
使って便利!!

日本マイコン流通センター

中古買取り、下取りのページ

あなたのマイコンを高く買い取ります。中古や新品への買い換えもOK!

マイコン・ワープロ・周辺機器・ソフト・書籍などまとめて
全国ネットであなたのマイコンを

高価買取・下取

98,88,286,X68K,4,000文字モニター、漢字プリンター
特に高く買います。



注意
当社では、お客様からの下取りや買取りの価格も全て消費税込み価格で表示、又は取り引きさせて頂いております。お客様の支払額や受け取り額は今まで通り当社から示した金額になりますので、消費税は意識しなくて結構です。

お近くの方は渋谷駅前店へご来店を!
直接商品をお持ち下さい。すぐ検査をして代金は現金でお支払い致します。(印鑑と身分証明書をお持ち下さい)

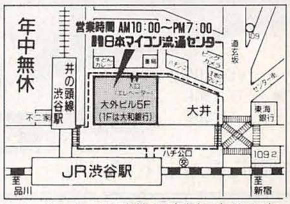
下取・売却をお急ぎの方は直接、現品を宅急便などで下記へお送り下さい。
- 下取りをご希望の方は買い換え希望の商品名をメモ用紙などにご記入の上同封してください。下取品と購入商品の差引きの請求を連絡いたします。
- 売却をご希望の場合は、「売却希望」とご記入の上お送り下さい。現品が着き次第、早急に高価買取り代金をお届け致します。
- 下取り、売却どちらの場合でも周辺機器、ボード類、ソフトなども買取り致しますのでまとめてお送り下さい。
- 直接お送り頂く場合は下記の宛先にお送り下さい。

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
㈱日本マイコン流通センター　渋谷駅前パソコンショップ　MK係
03-463-4455㈹

(注意) NEC・エプソン・シャープ以外の機種やMSX、古い機種などは買取り出来ないことがありますのでお電話でお問い合わせ下さい。

全国どこでもお電話一本で簡単申込み
受付時間 AM10:00〜PM7:00

東京受付 03[463]4455（ヨシココ）



大阪受付 06(364)1258／福岡受付 092(751)3901
仙台受付 022(261)0929　FAX.03(463)2394

日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOP

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店㊟6400197〕(太陽神戸三井銀行 渋谷支店普5546936)〔住友銀行 渋谷東口支店㊟1133110〕〔協和銀行 渋谷支店㊟451454〕

24時間FAX受付中
申込み、見積依頼、在庫の問合せなど……………………24時間FAX受付
FAX 03(463)2394 又は 03(496)7267へお気軽にどうぞ!
お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

《無料見積申込書》の利用方法

忙しくてお電話のできない方の為に無料見積申込書を用意いたしました。内容をご記入の上、郵便にてお送り下さい。7日〜10日程で当社より見積り結果とお取引き方法の説明書をお送りいたします。またFAXにての見積り申込みもお受けいたします。お客様のFAX番号をお忘れなく記入してください。即時、返送させていただきます。(FAX)03-463-2394

キリトリ線

《無料見積申込書》
年　月　日　日本マイコン流通センター御中

下取り機種			ご購入機種(新品)			中古品ご購入希望機種		
メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価

フリガナ お名前		ご住所	〒	TEL	
購入予定日	年　月	職業		年令	オ
購入方法	現金・クレジット	分割の場合の希望額	月々　円ぐらい		

★新品・中古品購入、下取りご希望の方は、この見積申込書に必要事項をご記入の上、お送り下さい。見積と便利で簡単なお取引き方法の説明書をお送り致します。★下取品のない方も全メーカー商品格安で販売致します。お申し込み下さい。

ダブルエキサイティングセール

お買上げの方全員にファルコムキャラクターグッズの「イースIIマジカルボックス」をプレゼント中!!



イースIIマジカルボックス

今、すぐお電話ください。

パーソナルコンピュータ　お支払いは7月からでOK!



テレホンショッピング

仙台(022)224-5591

MSX2+はメガROMソフトで新エキサイティング!!

① MSX2+ PERSONAL COMPUTER WAVY 70FD

●BASICプログラムの実行速度がアップするBASICコンパイラ内蔵

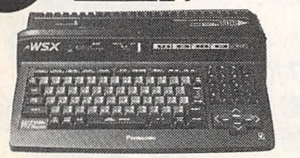
●フロッピーの出し入れが簡単なフロントローディングFDD採用



●PHC-70FD……………………¥64,800
●MSX用ジョイパッド(FS-JS220)……¥1,500
●ROMソフト(限定品)……………¥5,800
合計¥72,100を
現金特価49,800円(税別)

頭金なし 第1回目4,780円 月々3,000円×17回
お支払い合計…………55,780円(税別)

② Panasonic A1 WSX MSX2+



パナソニックMSX2+
FS-A1WSX
●内蔵のワープロ・グラフィックソフトがカラー印字対応
●ワープロソフトも初心者にやさしいレッスン&初級モード付

●FS-A1WSX……………………¥69,800
●ROMソフト……………………¥5,800
●ジョイカード〈FS-JS220〉…………¥1,500
合計　¥77,100
現金特価66,800円(税別)

頭金なし 第1回目3,890円 月々3,200円×23回
お支払い合計…………77,490円(税別)

③ ソニー HIT BIT MSX2+ F1XV



①自分で作曲ができる〈F1シンセサイザー〉②グラフィックツール〈らくらくアニメ〉③ワープロソフト〈文書作佐衛門XVバージョン〉が楽しめるクリエイティブツールディスクが付属

●HB-F1XV……………………¥69,800
●ROMソフト……………………¥5,800
合計¥75,600
現金特価66,800円(税別)

頭金なし 第1回目3,890円 月々3,200円×23回
お支払い合計…………77,490円(税別)

④ MSX2+ PERSONAL COMPUTER WAVY 70FD2

●3.5インチダブルドライブ標準装備で、ラクラク操作

●プログラム実行速度がアップするBASICコンパイラ搭載

●PHC-70FD2 ¥87,800
●MSXジョイパッド(FS-JS220) ¥1,500
●ROMソフト(限定品) ¥5,800



合計¥95,100を 現金特価74,800円(税別)

頭金なし 第1回目3,970円 月々3,600円×23回
お支払い合計…………86,770円(税別)

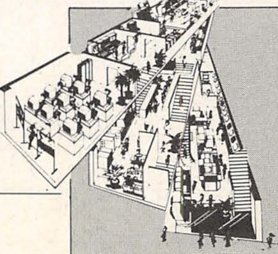
受付時間　AM10:30▸PM7:00〈年中無休〉

全国どこでも **無料発送**／ご注文は **商品NOでどうぞ**／担当は佐藤(裕)まで

低金利でお得な **OAクレジット**／手軽なクレジット **頭金なし**

らくらくお支払い **長期60回払までOK!!**／ゆっくりお支払い **7月からのお支払いでOK!**

クレジット又は現金でのお申し込みはお電話でお問い合わせ下さい。



パソコンの大型専門店 コンピュータ中央

ELECTRIC & LIVING

エルタウン
庄子デンキ

コンピュータ・中央
仙台市青葉区一番町三丁目6-5 ☎022(224)5591

コンピュータ石巻バイパス
石巻市東中里三丁目2-5 ☎0225(93)3211

コンピュータ・山形
山形市七日町二丁目7-43 ☎0236(42)1222

コンピュータ・咲田
郡山市咲田一丁目27-7 ☎0249(34)8778

コンピュータ・古川
古川市李埣 前田10 ☎02292(3)3883

コンピュータ・泉中央
仙台市七北田字高柳99 ☎022(375)4855

コンピュータ・気仙沼
気仙沼市字赤岩杉の沢 ☎0226(24)2626


dexter soft
新発売
妖魔降臨
死の世界から三人の勇者が帰ってきた。
MSX初！キミはこんな超ビッグなキャラクターを見たことがあるか！画面ブッチギリのデカキャラが大暴れ。3人の主
人公はそれぞれ得意技を持っている、キミが3人を選ぶ順番で攻略法が違うぞ！デカ敵キャラがゾロゾロ！
ステージは8面、アクションにつぐアクションがキミをラストの大感動へ導くぞ!!
松尾芭蕉
愛する女性・静を救え！墓場からよみがえった3人の男たち＝忍者・松尾芭蕉、武将・徳川吉宗、退魔師・安部晴明がそれぞれの得意技で恐しいパワーを秘めた妖怪どもに挑む。メチャクチャ悪事をつくす妖怪の魔手は都を炎に包み、人々を恐怖におののかせている！さあ、日の本の国の滅亡の日は近ずく！さらわれた静を守る結界の効き目も108日！身の毛もよだつ恐ろしい巨大な妖怪が次から次へ。恐怖の体験に耐えて、君はいつまで戦い続けられる?それともパソコンと手を切るか！
MSXアクションゲーム
妖魔降臨
ND-30
価格7,800円
MSX2+ MSX2
DOS1
No Copy
dexter
Designers & Experts Computer Software
日本デクスタ株式会社 〒101 東京都千代田区外神田5-2-2浜田ビル
日本デクスタ関西株式会社 〒542 大阪市中央区瓦屋町1-9-3中澤中央ビル4F
●お問合わせは☎03-839-4716
●日本デクスタのソフトウェアは、全国の有名パソコンショップでお求めください。また通信販売で、直接オーダーされる際は、現金書留にて日本デクスタ宛お申し込みください。

第九巻第七号通巻九十七号 一九九〇年六月二十五日印刷 一九九〇年七月一日発行 昭和五十七年十一月六日第三種郵便物認可

特別定価480円(本体466円) 雑誌18361-07 T4911836107480